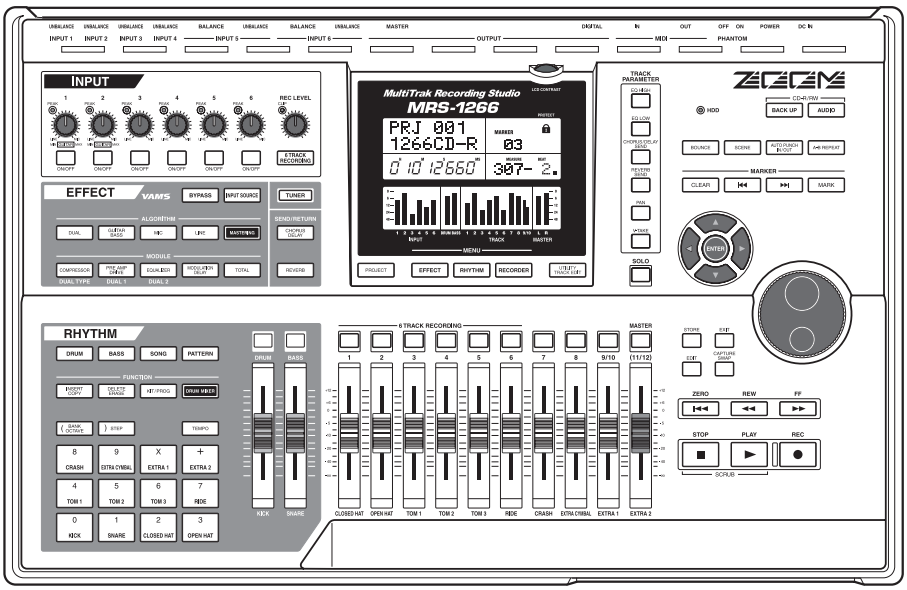
MultiTrak Recording Studio
MRS-1266



Manual de instrucciones

© ZOOM Corporation
Está prohibida la reproducción total o parcial de este manual por cualquier sistema.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:

> **Warning** Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños serios e incluso la muerte.
>
> **Caution** Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños en el aparato.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos de seguridad para asegurarse un funcionamiento sin problemas con el MRS-1266.

Alimentación

Warning El MRS-1266 recibe la corriente del adaptador CA que viene con el aparato. Para evitar averías y riesgos, no utilice ningún otro tipo de adaptador CA.

Cuando utilice el MRS-1266 en otra zona con un voltaje diferente, consulte con su distribuidor local ZOOM el tipo de adaptador CA que debe utilizar.

• Entorno

Caution Evite utilizar el MRS-1266 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Vibraciones o golpes excesivos

• Manejo

Caution El MRS-1266 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que no se le caiga la unidad y de no someterla tampoco a golpes.

• Alteraciones

Caution No abra nunca la carcasa del MRS-1266 ni trate de modificar este dado que eso puede producir daños en la unidad.

• Conexión de cables y conectores de entrada y salida

Caution Antes de conectar y desonectar cables, apague siempre el MRS-1266 y todos los demás equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables y el adaptador CA.

• Volumen

Caution No utilice demasiado tiempo el MRS-1266 a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

• Unidad CD-R/RW

Caution No mire nunca directamente al haz láser proyectado desde el cabezal óptico de la unidad CD-R/RW ya que esto podría dañar sus ojos.

Precauciones de uso

• Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el MRS-1266 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección frente a la emisión de radiaciones electromagnéticas desde el interior de la unidad, y protección de interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del MRS-1266 aparatos que sean muy susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el MRS-1266, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y pueden dañar o destruir los datos. Tenga cuidado para reducir al mínimo este riesgo de daños.

• Limpieza

Utilice un trapo suave y seco para limpiar el MRS-1266. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de limpieza) dado que pueden dañar el acabado o la superficie.

• Copias de seguridad

Los datos del MRS-1266 pueden perderse debido a averías u operaciones incorrectas. Haga una copia de seguridad de sus datos para evitarse problemas.

• Derechos de autor (Copyright)

Excepto para uso personal, están prohibidas las grabaciones no autorizadas de fuentes con copyright (CDs, discos de vinilo, cintas, videoclips, material de broadcast, etc) . ZOOM Corporation no aceptará ninguna responsabilidad por las infracciones contra las leyes de copyright.

Tenga siempre a mano este manual para cualquier referencia en el futuro.

MIDI es una marca registrada de Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

GS es una marca registrada de Roland corporation.

Indice

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD 2
PRECAUCIONES DE SEGURIDAD 2
Precauciones de uso 3

Introducción 7
Descripción general 7
Introducción al MRS-1266 9
Sección de grabadora 9
Sección rítmica 10
Sección de mezclador 10
Sección de efectos 11

Partes del MRS-1266 12
Panel superior 12
Panel trasero 14
Panel frontal 14

Conexiones 15

Instalación de la unidad CD-R/RW 17

Escucha de la canción de demostración . 19
Estado de protección de la demo 19
Encendido 19
Elección de la canción demo 19
Reproducción de la demo 20
Apagado 20

Guía rápida 21
Paso 1: Creación de un nuevo proyecto 21
Paso 2: Creación de una canción rítmica 22
2-1 Diseño de un patrón rítmico 22
2-2 Introducción de información de acordes 25
Paso 3: Grabación de la primera pista 28
3-1 Ajuste de la sensibilidad de entrada y del nivel de grabación 28
3-2 Ajuste del efecto de inserción 29
3.3 Elección de una pista y grabación 30
Paso 4: Sobredoblaje 32
4-1 Elección de un programa de efectos de inserción . .32
4-2 Elección de una pista y grabación 32
Paso 5: Remezcla 33
5-1 Ajuste del volumen, panorama y EQ 33
5-2 Uso del efecto de envío/retorno 35
5-3 Uso del efecto de masterización 36
5-4 Grabación de la pista master 36

Referencia [Grabadora] 38
Uso de las tomas V 38
Cambio de toma V 38
Edición de nombres de las tomas V 38
Desplazamiento hasta un punto concreto de la canción (función de localización) 40
Re-grabación solo de una región determinada (función de pinchado/despinchado) 40
Uso del pinchado/despinchado manual 40
Uso del pinchado/despinchado automático 41
Grabación de varias pistas en una pista master (función de remezcla) 42
Acerca de la pista master 42
Pasos de la remezcla 43
Reproducción de la pista master 44
Combinación de varias pistas en otra pista (función de volcado) 45
Funcionamiento del volcado 45
Ajustes para el volcado 45
Ejecución del volcado 46
Grabación en 6 pistas simultáneamente (modo 6TR REC) 47
Funcionamiento del modo 6TR REC 47
Asignación de una señal de entrada a una pista 47
Grabación del sonido de batería/bajo (grabación rítmica) 48
Asignación de marcas dentro de una canción (función marcador) 49
Ajuste de una marca 49
Localización de una marca 50
Borrado de una marca 50
Reproducción del mismo pasaje de forma repetitiva (función de repetición A-B) 51
Búsqueda de una determinada posición (función de barrido/previsualización) 52
Uso de las funciones de barrido/previsualización . . . 52
Modificación de los ajustes de la función de barrido . 52

Referencia [Edición de pistas] 54
Edición por regrabación de datos 54
Pasos básicos de edición 54
Copia de un determinado rango de datos 55
Desplazamiento de un determinado rango de datos 56
Borrado de un determinado rango de datos 57
Retoque de un determinado rango de datos 57
Fundido de entrada/salida de un rango específico de datos 58
Inversión de un rango específico de datos audio . . . 59
Modificación de la duración de un rango específico de datos 60
Edición utilizando tomas V 61
Pasos básicos de edición de tomas V 61
Borrado de una toma V 62
Copia de una toma V 62
Desplazamiento de una toma V 62
Intercambio de tomas V 63
Captura de pista e intercambio 63
Captura de una pista 63
Intercambio de los datos de pista y de los datos capturados 64

Referencia [Bucle de frase] 65
¿Qué tipos de frases musicales se pueden utilizar? 65
Carga de una frase musical 66
Pasos básicos para cargar una frase 66
Importación de una toma V del proyecto activo 66
Importiación de un fichero WAV/AIFF 68
Importación de una frase desde un proyecto distinto . 69
Ajuste de los parámetros de las frases 69
Copia de una frase 71
Creación de un bucle de frase 71
Entrada numérica para un bucle de frase 71
Grabación de un bucle de frase en una pista. 73

Referencia [Mezclador] 75
Acerca del mezclador 75
Funcionamiento básico del mezclador de entrada .76
Asignación de señales de entrada a las pistas de grabación 76
Ajuste de la profundidad de los efectos de envío/retorno 78
Ajuste del panorama/balance 78
Funcionamiento básico del mezclador de pistas . .79
Ajuste del volumen/panorama/EQ 79
Ajuste de la profundidad del efecto de envío/retorno .80
Enlace canal impar/par 81
Uso de la función solo 82
Grabación/carga de ajustes del mezclador (función de escena). 82
Grabación de una escena 82
Carga de una escena grabada 83
Activación automática de escenas 83
Borrado de ciertos parámetros de una escena 84

Referencia [Ritmo] 86
Acerca de la sección rítmica 86
Kits de batería y programas de bajo 86
Patrones rítmicos y pistas de batería/bajo 86
Canciones rítmicas. 87
Modo de patrón rítmico y modo de canción rítmica . .87
Sincronización de la sección de grabador y de la sección ritmica 87
Reproducción de patrones rítmicos. 88
Elección y reproducción de un patrón rítmico 88
Modificación del tempo del patrón rítmico 88
Cambio de kit de batería/programa de bajo 89
Creación de una canción rítmica 89
Elección de una canción rítmica 89
Introducción de datos de patrón rítmico 89
Entrada por pasos 90
Entrada FAST 92
Introducción de datos de clave/acorde 94
Introducción de otros datos 95
Reproducción de una canción rítmica 96
Edición de una canción rítmica 97
Copia de una región de compases específica 97
Transposición de toda la canción rítmica 98
Copia de una canción rítmica 98
Borrado de la canción rítmica 99
Asignación de un nombre a la canción rítmica 99
Creación de un patrón rítmico original 100
Preparativos 100
Introducción en tiempo real 101
Entrada por pasos 105
Ajuste de la información de acorde de patrón rítmico 108
Edición de un patrón rítmico 109
Ajuste del balance de volumen de la batería y del bajo 109
Copia de un patrón rítmico 110
Edición del nombre de un patrón rítmico 110
Borrado de un patrón rítmico 111
Creación de su propio kit de batería 111
Cambio del sonido y de los ajustes para cada parche 111
Asignación de un nombre a un kit 113
Copia de un kit 113
Importación de patrones y canciones rítmicas de otro proyecto 114
Edición de varios ajustes de la sección rítmica 114
Procedimiento básico 114
Modificación de la longitud del pre-conteo 115
Cambio de volumen del metrónomo 115
Ajuste de la sensibilidad de los parches 115
Comprobación de la cantidad de memoria libre . . . 116
Ajuste del volumen de cada parche con los faders . 116

Referencia [Efectos] 117
Acerca de los efectos 117
Efecto de inserción 117
Efectos de envío/retorno 117
Uso del efecto de inserción 118
Acerca de los programas del efecto de inserción . . 118
Modificación de la posición de inserción del efecto de inserción 119
Elección del programa para el efecto de inserción . 119
Edición del programa del programa de inserción . . 121
Grabación de un programa de efecto de inserción . 123
Edición del nombre de un programa del efecto de inserción 123
Aplicación del efecto de inserción solo a la señal del monitor 124
Uso de los efectos de envío/retorno 125
Acerca de los programas de efectos de envío/retorno . 125
Elección de un programa de efecto de envío/retorno 125
Edición de un programa de un efecto de envío/retorno 126
Grabación de un programa de efecto de envío/retorno 127
Edición del nombre de un programa de efectos de envío/retorno 127
Importación de programas de otro proyecto . .128

Referencia [Creación de un CD] 129
Grabación de datos audio 129
Acerca de los CD-R/RW 129
Grabación de datos audio por proyecto 130
Grabación de datos audio por álbum 131
Reproducción de un CD audio 133

Borrado de un CD-RW 135
Finalización de un CD-R/RW 136
Carga de datos desde un CD audio 137

Referencia [Proyectos] 138
Acerca de los proyectos 138
Operaciones de proyecto 138
Proceso básico 138
Carga de un proyecto 139
Creación de un nuevo proyecto 139
Comprobación del tamaño del proyecto/capacidad disponible del disco duro 139
Copia de un proyecto.....140
Borrado de un proyecto 140
Edición del nombre del proyecto 141
Protecccción/desprotección de un proyecto 141
Copia de seguridad y restauración 142
Grabación de un único proyecto en CD-R/RW 142
Grabación de todos los proyectos en CD-R/RW ...143
Carga de un proyecto desde un disco CD-R/RW ..144

Referencia [MIDI] 146
Acerca del MIDI 146
Qué puede hacer utilizando el MIDI 146
Realización de ajustes relacionados con el MIDI .147
Procedimiento básico 147
Ajuste del canal MIDI de batería/bajo 148
Especificación de la transmisión de mensajes de reloj de temporización 148
Especificación de la transmisión de mensajes de puntero de posición de canción 149
Especificación de la transmisión de los mensajes de inicio/parada/continuación 149
Especificación de la transmisión de mensajes de cambio de programa 149
Uso del reproductor SMF 150
Lectura de un SMF en un proyecto 150
Elección de destino de salida de SMF 150
Reproducción SMF 152

Referencia [Otras funciones] 153
Modificación de la función del pedal de disparo .153
Uso de la función de afinador 154
Prevención de la copia digital de una cinta o disco master 155
Cambio del tipo de indicación del medidor de nivel .156
Asignación de una señal a la toma SUB OUT .156
Mantenimiento del disco duro 157
Procedimiento básico de mantenimiento 157
Comprobación/restauración de los datos almacenados en el disco duro (ScanDisk) 158
Sobregrabación de los datos del fichero del sistema (inicialización de los ajustes de fábrica) 158
Formateo del disco duro..... 158
Mantenimiento del disco duro con el CD-ROM que viene con la unidad..... 159

Apéndice 160
Especificaciones del MRS-1266 160
Resolución de problemas 161
Problemas en la reproducción 161
Problemas durante la grabación 161
Problemas con los efectos 161
Problemas con la sección rítmica 162
Problemas con el MIDI 162
Problemas con la unidad CD-R/RW 163
Ottros problemas 163
Listado de tipo de efectos/parámetros 164
Efectos de inserción 164
Send Return effect 171
Listado de programas de efectos 172
Listado de patrones 177
Listado kits de batería/programas de bajo 179
Tabla de números de nota MIDI 180
Listado de instrumentos 181
Listado de frases musicales 183
Contenido del disco duro del MRS-1266 185
Compatibilidad con la serie MRS-1044 185
Implementación MIDI 186
Tabla de implementación MIDI 187
Indice 188

Introducción

Descripción general

¡Enhorabuena elegir el ***ZOOM MRS-1266 Multitrak Recording Studio*** (al que haremos referencia como "el ***MRS-1266***").
El MRS-1266 es una workstation de audio digital con las siguientes características:

■ Le ofrece toda la funcionalidad necesaria para una completa producción musical

El MRS-1266 le ofrece toda la funcionalidad necesaria para la producción profesional de música: grabadora de disco duro, caja de ritmos/bajos, mesa de mezclas digital, efectos, unidad CD-R/RW, etc. El MRS-1266 le permite desde crear pistas rítmicas hasta realizar una grabación multipistas, llevar a cabo remezclas o grabar un CD de audio.

■ Grabadora de 12 pistas x 10 tomas

La sección de la grabadora dispone de ocho pistas mono y una pista stereo, lo que da un total de diez pistas: Además también hay una pista master (stereo). Dado que cada pista contiene diez pistas virtuales (tomas-V), puede grabar varias tomas para las partes importantes como las voces o los solos de guitarra y después elegir la mejor de ellas.
Dispone de una amplia gama de funciones de edición, que le permiten copiar o trasladar datos audio. Las funciones especiales incluyen la inversión de datos y la compresión del tiempo. También puede realizar intercambio de datos y copias entre las pistas ordinarias y la pista master.

■ Configuración versátil de entrada/salida; puede grabar simultáneamente en seis canales

10 tipos diferentes de entradas en el panel trasero y en el frontal dan señal a un total de seis canales. Puede conectar sintetizadores, micrófonos dinámicos, micros de tipo condensador, guitarras/bajos y muchos otros tipos de instrumentos, incluyendo fuentes de alta impedancia. En el modo operativo normal se eligen dos entradas para la grabación de las pistas audio. El modo especial 6TR REC le permite grabar en seis canales a la vez. Esta opción resulta perfecta para las multi-tomas de batería o para la grabación de todo un grupo. La matriz de salida incluye conectores analógicos y digitales (óptico) STEREO OUT, una salida PHONES y un conector STEREO SUB-OUT que puede derivar la señal desde una determinada entrada, pista o canal de batería/bajo. En la remezcla, también puede utilizar una unidad externa de efectos para cualquier sonido.

■ La función de volcado le permite la grabación ping-pong de diez pistas a la vez

La función de volcado le permite la unión de varias pistas en una o dos pistas mediante la pulsación de unas pocas teclas. Incluso aunque no tenga disponible ninguna pista vacía, puede reproducir diez pistas simultáneamente, añadir el sonido de bajo y batería y volcar el resultado en dos tomas-V. Si escoge la pista master como destino de volcado, es posible realizar la remezcla interna sin gastar para ello ninguna de las pistas normales o tomas-V.

■ Función de bucle de frase para pegar material audio

Utilizando datos audio grabados o ficheros de audio tomados desde un disco CD-ROM, puede crear “bucles de frases musicales” de redobles de batería o riffs de guitarra. La secuencia de reproducción y el contador de repetición de frases pueden ser programados libremente y grabados en cualquier pista o toma-V como datos audio.

■ Puede usar la sección rítmica para crear un ritmo guía o un acompañamiento

La sección rítmica le ofrece más de 400 tipos de patrones de acompañamiento desde su generador interno de sonidos de batería + bajo. También puede crear sus propios patrones con una entrada en tiempo real/ por pasos. Puede utilizar esto como ritmo guía independiente o sincronizado con la grabadora. También puede programar acordes u órdenes de reproducción de patrones para crear el acompañamiento rítmico para una canción completa. Además de la entrada por pasos convencional, el MRS-1266 dispone de un innovador concepto llamado FAST, desarrollado por ZOOM, que le permite crear canciones rápidamente con varios patrones de repetición.

■ Sección de mezclador con posibilidad de automatización

El mezclador digital interno puede manejar 10 pistas además de los canales de batería y bajo. Los ajustes de nivel, panorama stereo y ecualización de cada canal pueden ser grabados como “escenas” independientes. Una escena puede ser cargada manualmente en cualquier momento, o puede ser activada automáticamente en el punto que quiera en una canción.

■ Efectos versátiles

En términos de efectos internos, el MRS-1266 dispone de un "efecto de inserción" que puede ser introducido en una determinada ruta de señal y un “efecto de envío/retorno” que se utiliza a través del bucle de envío/retorno del mezclador. Los efectos pueden ser utilizados de formas muy diversas, desde para modificar el tono mientras graba una pista hasta para realizar un procesado espacial o masterización durante la remezcla.

■ Unidad CD-R/RW

Cuando haya creado una remezcla en la pista master, podrá grabarla fácilmente en un disco CD-R o CD-RW utilizando la unidad interna de CD-R/RW. Esta unidad es adecuada para la creación de CDs de audio y para hacer copias de seguridad de datos que haya grabado .
La versión de la MRS-1266 sin unidad CD-R/RW interna le permite conectar la unidad opcional CD-01, que le ofrece la misma funcionalidad que en el modelo integrado.

Para conseguir sacarle el máximo partido a las versátiles funciones del MRS-1266 y garantizarle un funcionamiento sin problemas del mismo, le recomendamos que lea atentamente este manual.

Conserve este manual junto con la tarjeta de garantía.

Introducción al MRS-1266

El MRS-1266 está dividido internamente en cinco secciones:

● **Sección de grabadora**

Graba y reproduce audio.

● **Sección rítmica**

Utiliza las fuentes internas de sonido de bajo y batería para reproducir ritmos.

● **Sección de mezclador**

Mezcla las señales de la sección de la grabadora y de la rítmica para transmirlas a través de los conectores de salida stereo o remezclarlas en las pistas master apropiadas.

● **Sección de efectos**

Procesa señales de entrada o señales de la sección de mezclador. El MRS-1266 tiene dos tipos de efectos: un efecto de inserción que es introducido en una determinada ruta de señal y uno de envío/retorno que utiliza el bucle de envío/retorno de la sección de mezclador.

● **Sección de unidad CD-R/RW**

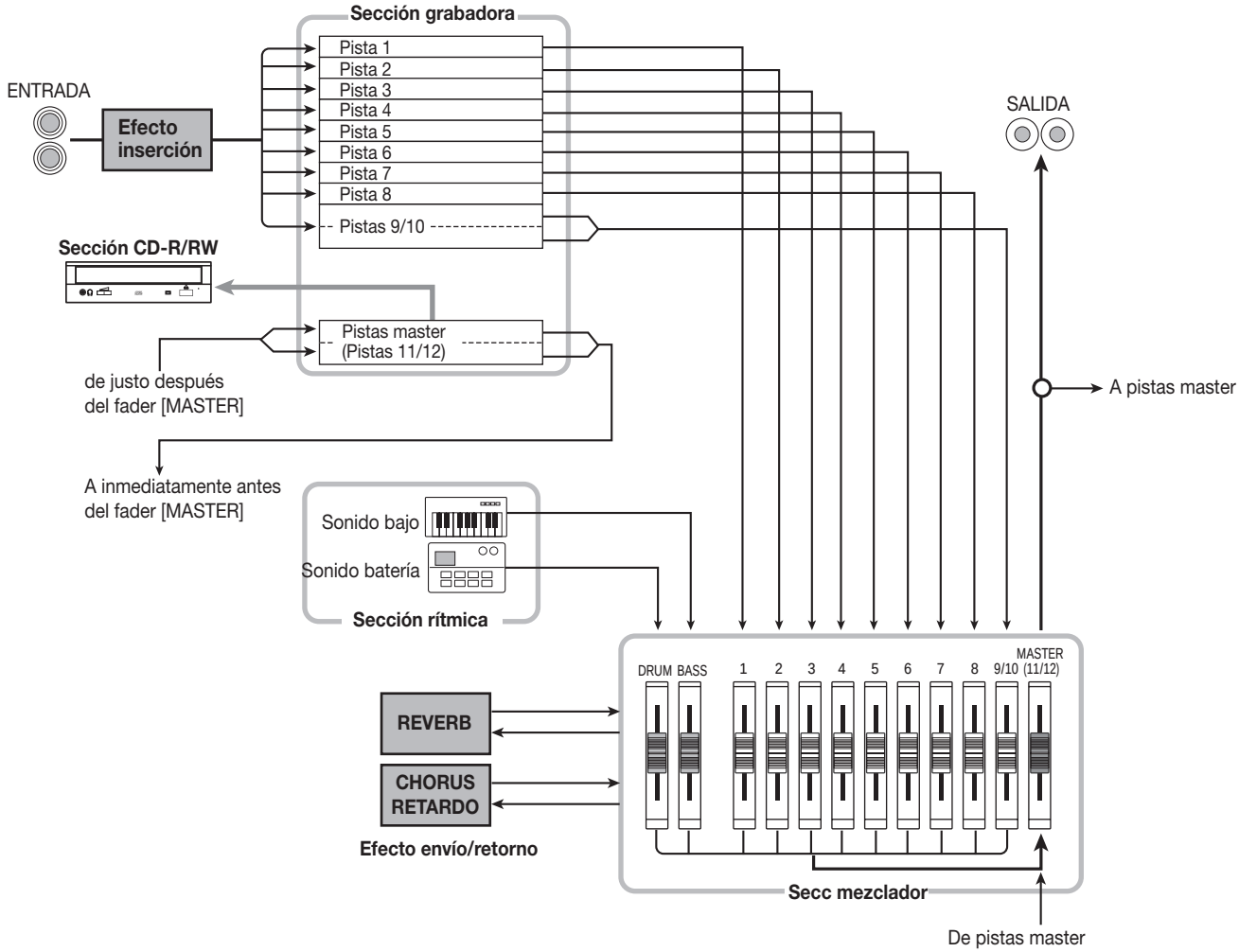
Le permite grabar un CD con el contenido de las pistas master o leer material audio desde CDs y CD-ROMs.

Echémosle un vistazo ahora a cada sección.

Sección de grabadora

La sección de grabadora del MRS-1266 consta de diez pistas: ocho pistas mono (pistas 1-8) y una stereo (pistas 9/10). (Una "pista" es una sección independiente para la grabación de datos audio). Puede grabar hasta dos pistas audio y puede reproducir hasta diez pistas a la vez.

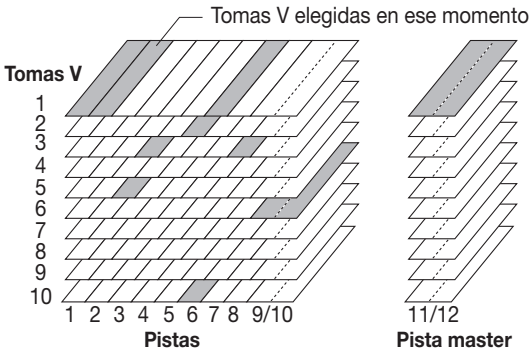
Cada una de las pistas dispone de diez pistas virtuales activables (denominadas "tomas-V"). En cada pista, puede



elegir una toma-V para la grabación/reproducción. Por ejemplo, puede grabar solos de guitarra en varias tomas-V y comparar entre ellas después para elegir la mejor.

A viso

Modificando los ajustes internos del MRS-1266, puede grabar directamente la señal de los conectores INPUT 1 - 6 en las pistas 1 - 6. (a esto se le conoce como "modo 6TR REC ".)



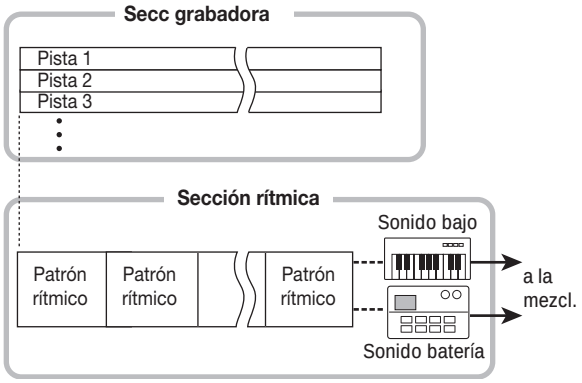
La sección de grabadora también dispone de un conjunto de pistas stereo que son independientes de las pistas ordinarias de grabación/reproducción 1-10. Son llamadas pistas master. Estas pistas master se utilizan para la remezcla y para almacenar el material utilizado para crear un CD audio.

Sección rítmica

La sección rítmica del MRS-1266 está formada por 511 patrones de acompañamiento (llamados "patrones rítmicos") que usan el generador de sonido de batería/bajo interno. El aparato sale de fábrica con unos 400 patrones prefijados. Los patrones rítmicos pueden ser reproducidos de forma independiente o sincronizados con la grabadora.

A viso

También puede crear patrones originales utilizando los parches del panel superior o vía MIDI.



Puede distribuir los patrones rítmicos en el orden de reproducción que quiera y puede programar los acordes y el tempo para crear el acompañamiento rítmico para una canción completa. (esto es lo que se conoce como "canción rítmica.") Puede crear hasta 10 canciones rítmicas, entre las cuales puede elegir una para la reproducción.

A viso

Los patrones y las canciones rítmicas pueden ser procesados con el efecto de inserción y grabados en pistas audio.

Sección de mezclador

Las señales de las pistas 1 - 8, 9/10 y los sonidos de batería y bajo son enviados a canales independientes del mezclador para el ajuste individual del volumen y tono y para la creación de una mezcla stereo. Para cada pista, puede controlar los siguientes parámetros de forma separada.

- **Volumen**
- **Panorama stereo**
- **Ecualizador de 2 bandas**
- **Nivel de envío al efecto de envío/retorno**
- **Activación/desactivación de la anulación**
- **Activación de toma-V**

A viso

Si es necesario, puede ajustar las tomas STEREO SUB OUT del panel frontal para que transporten una pista concreta o un sonido de batería/bajo. Esto es muy útil para monitorizar la pista o el sonido de bajo/batería o para ajustarlo con una unidad externa de efectos.

Sección de efectos

El MRS-1266 dispone de dos tipos de efectos: de inserción y de envío/retorno. Estos efectos, que pueden ser utilizados simultáneamente, tienen las siguientes características:

■ Efecto de inserción

Puede introducir este efecto en cualquiera de los tres siguientes puntos de la ruta de señal:

(1) Inmediatamente después de la toma de entrada.

(2) El canal que quiera del mezclador

(3) Justo antes del fader [MASTER]

El ajuste por defecto es la posición (1) (inmediatamente después de la toma de entrada).
Cuando cambie este ajuste a (2), el efecto solo procesará una pista o sonido de batería/bajo.
Cuando ajuste este parámetro a (3), podrá procesar la mezcla stereo final. Este ajuste es el adecuado para procesar la señal de toda la canción durante la remezcla.

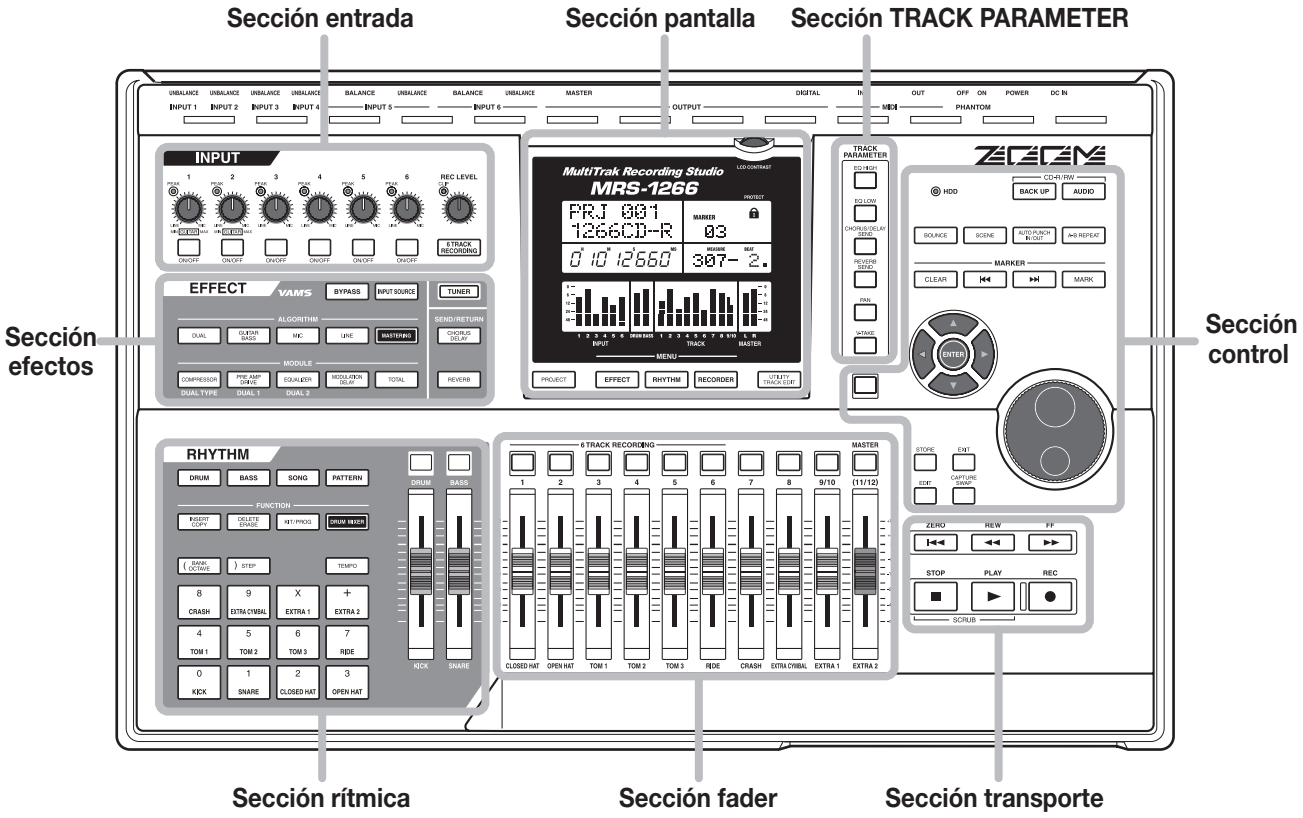
■ Efecto de envío/retorno

Este efecto está conectado internamente al bucle de envío/retorno de la sección de mezclador. Hay dos tipos de efectos de envío/retorno: reverberación y chorus/retardo, que pueden ser utilizados simultáneamente.
El nivel de envío de cada canal del mezclador ajusta la profundidad del efecto de envío/retorno. El aumentar el nivel de envío producirá un efecto reverb o chorus/retardo más profundo para ese canal.

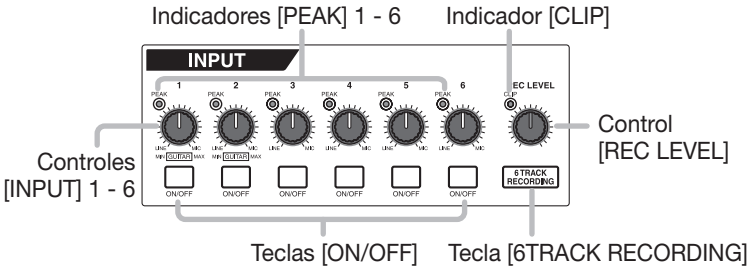
Partes del MRS-1266

Panel superior

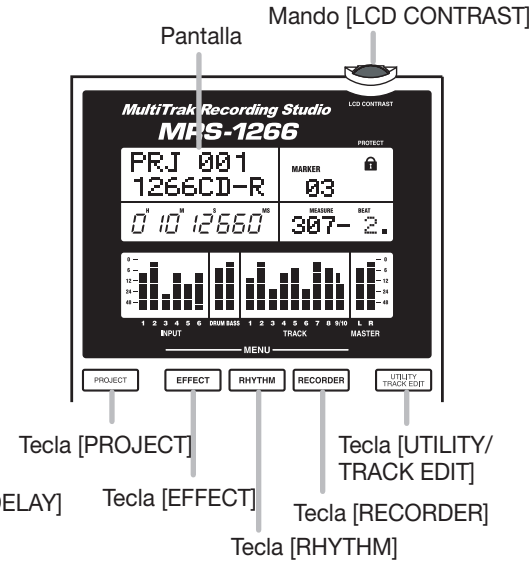
En este manual, los nombres de los faders, mandos y otros controles de la unidad vienen indicados entre corchetes [ ].



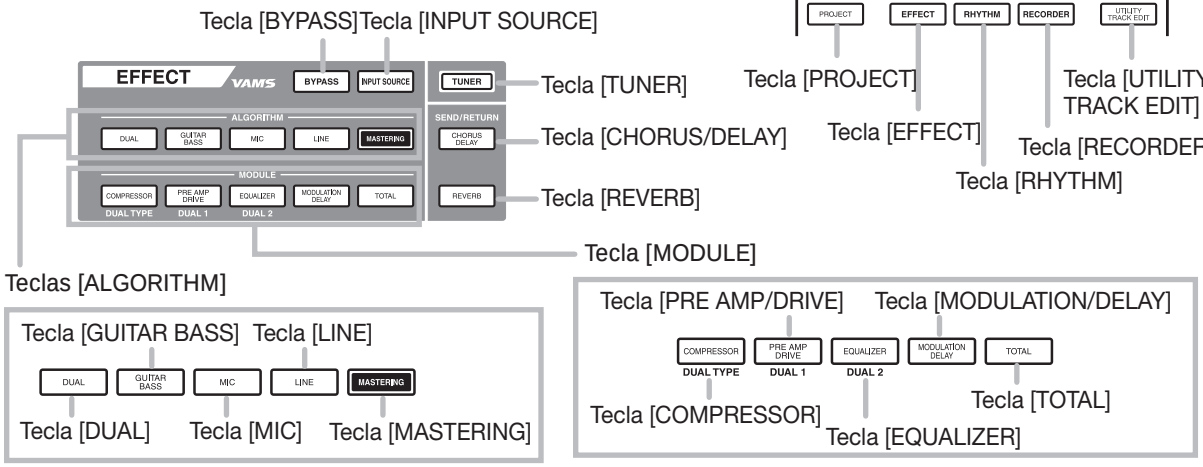
Secc entrada



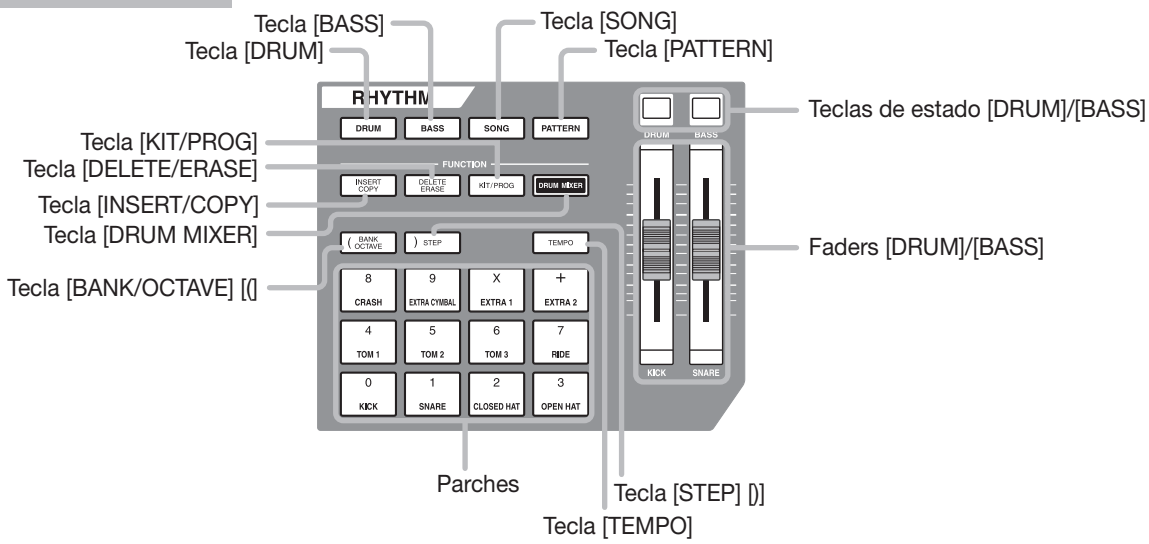
Secc pantalla



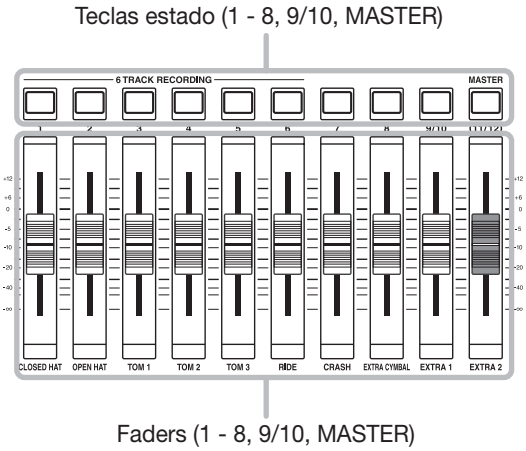
Secc efectos



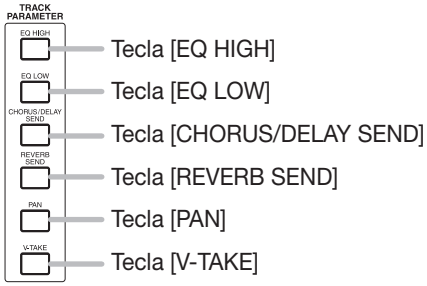
Sección rítmica



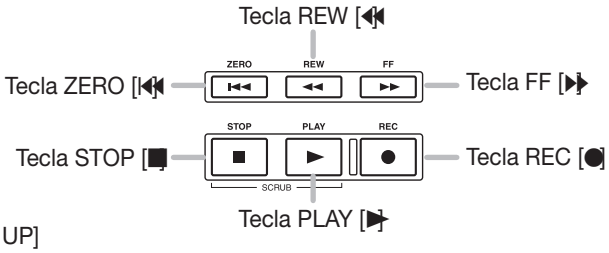
Sección fader



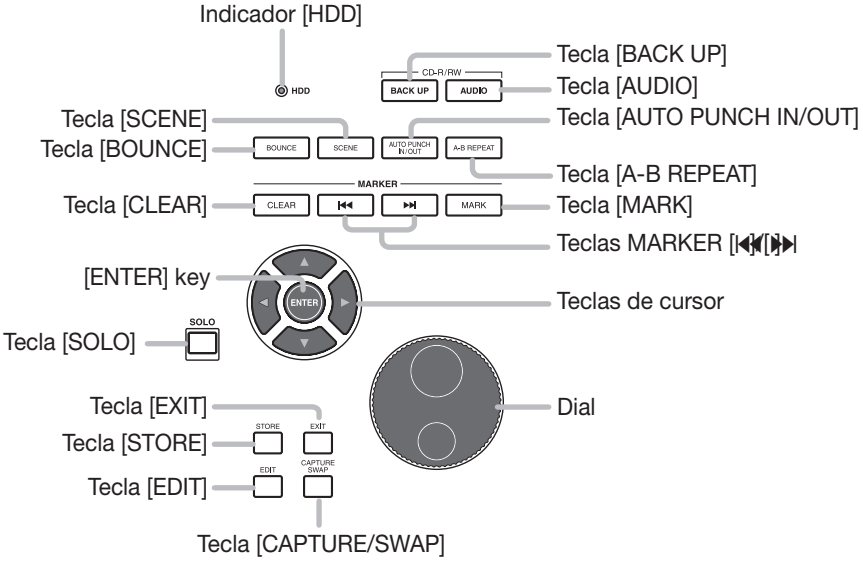
Sección PARAMETROS PISTA



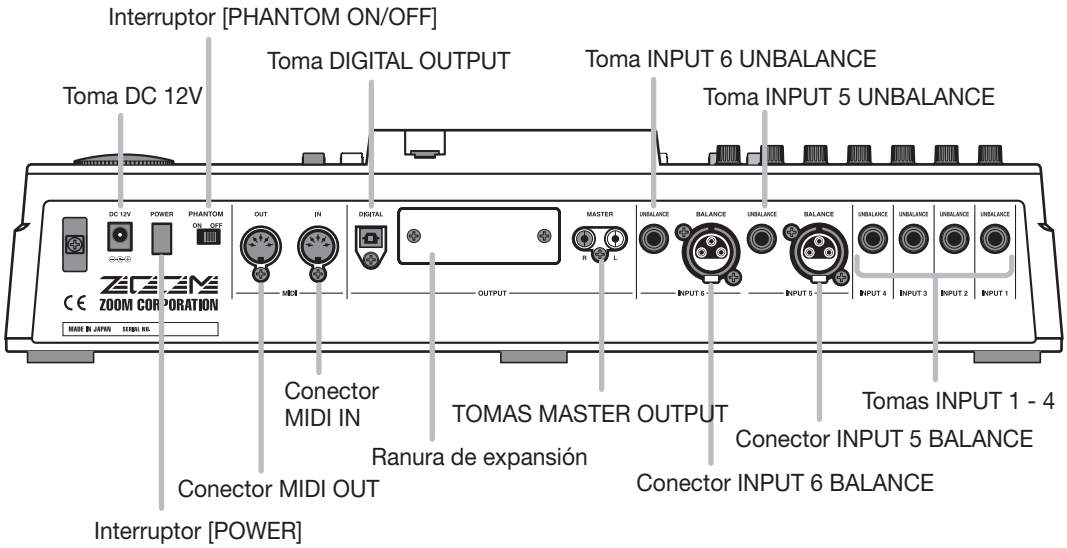
Sección transporte



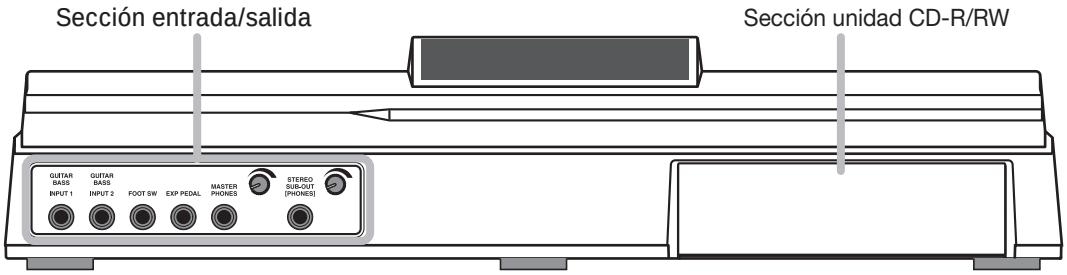
Sección control



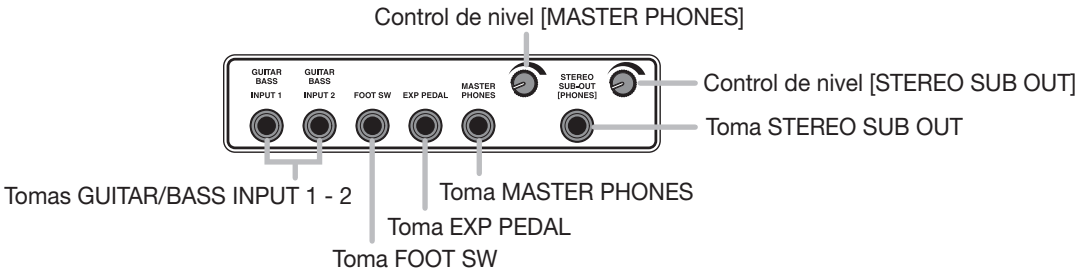
Panel trasero



Panel frontal



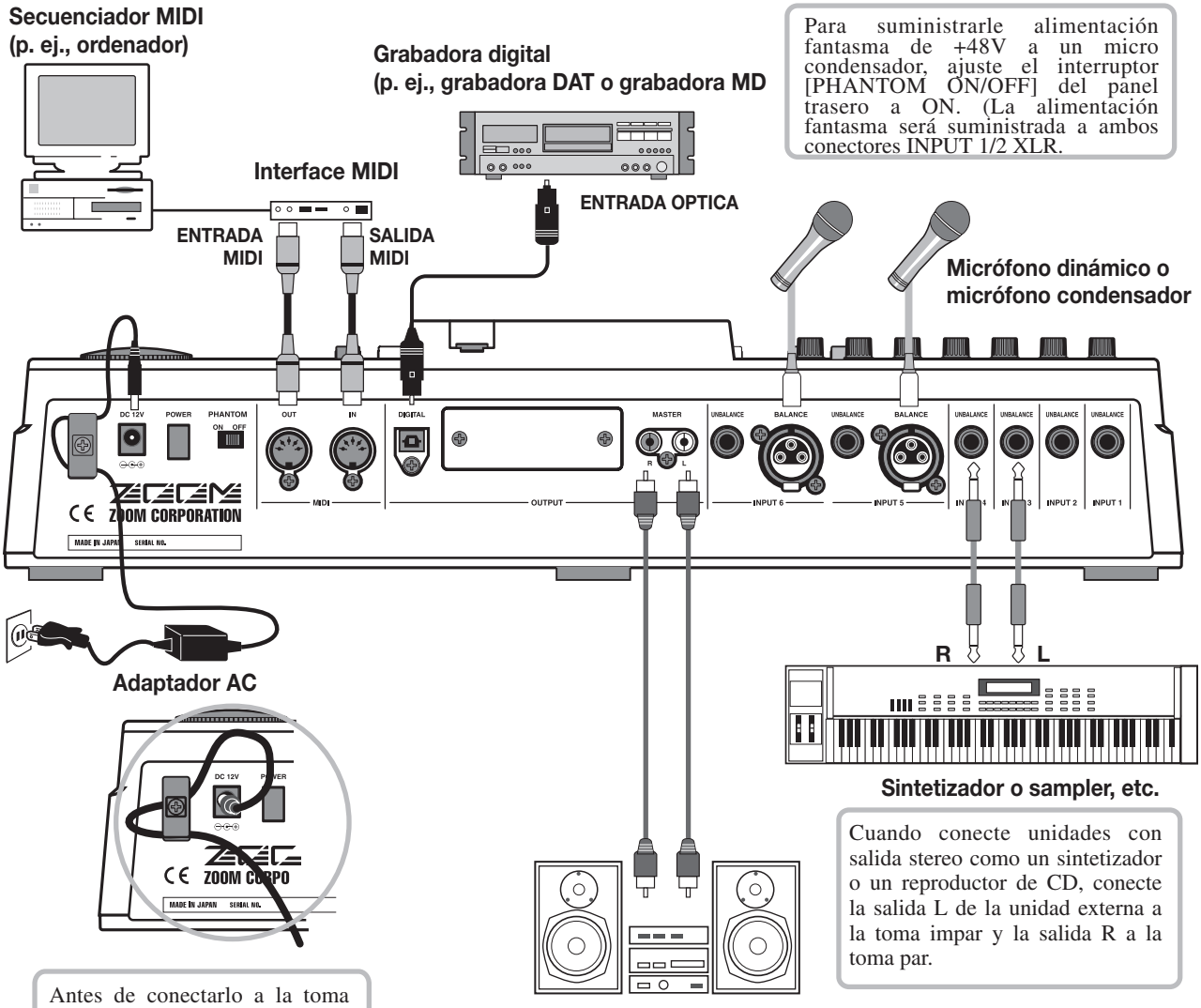
Secc entrada/salida


Control de nivel [MASTER PHONES]
Control de nivel [STEREO SUB OUT]
Toma STEREO SUB OUT
Tomas GUITAR/BASS INPUT 1 - 2
Toma MASTER PHONES
Toma EXP PEDAL
Toma FOOT SW

Conexiones

Conecte los instrumentos, unidades audio y dispositivos MIDI tal y como le indicamos en este diagrama.

Panel trasero



Para suministrarle alimentación fantasma de +48V a un micro condensador, ajuste el interruptor [PHANTOM ON/OFF] del panel trasero a ON. (La alimentación fantasma será suministrada a ambos conectores INPUT 1/2 XLR.

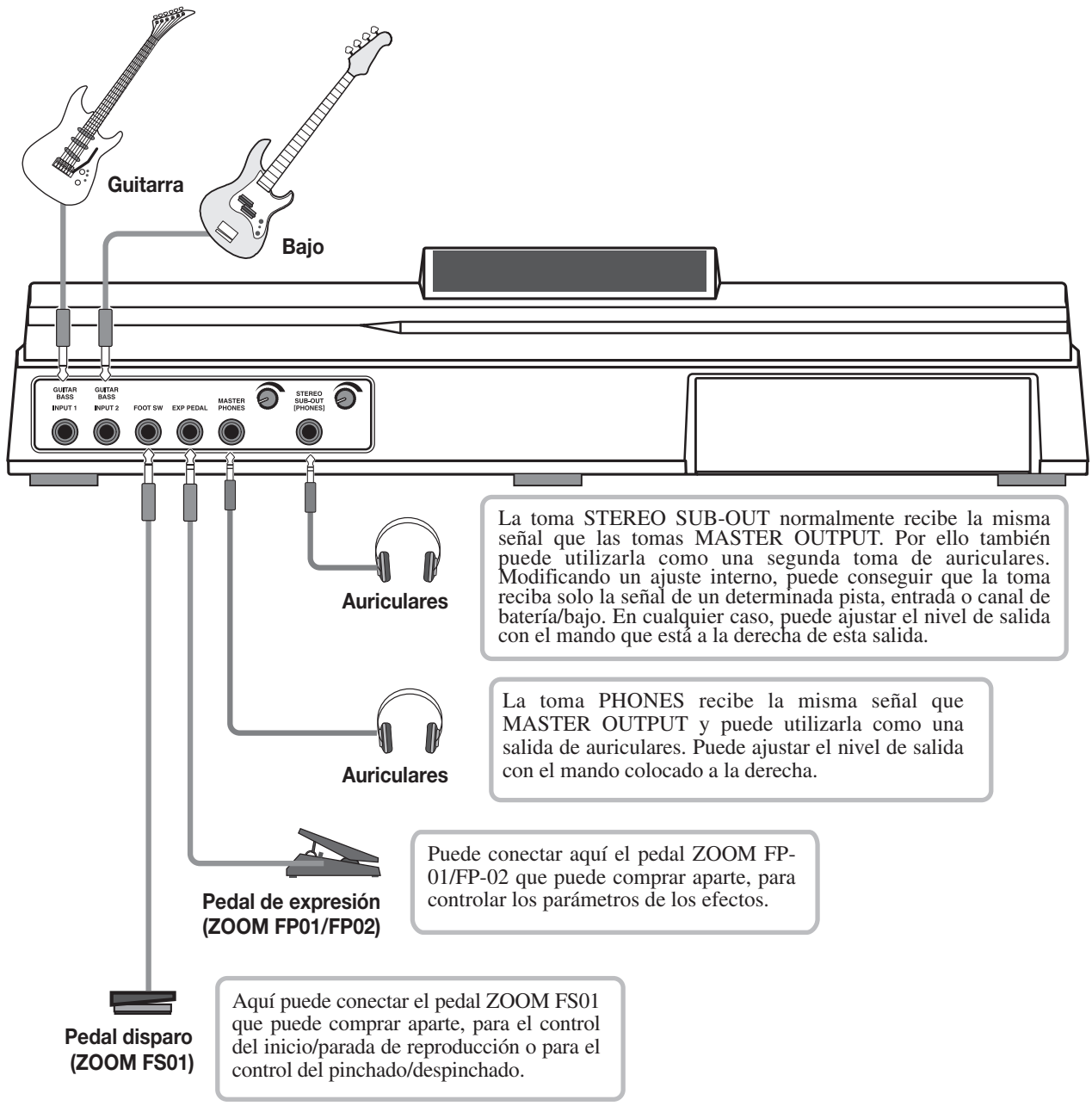
Cuando conecte unidades con salida stereo como un sintetizador o un reproductor de CD, conecte la salida L de la unidad externa a la toma impar y la salida R a la toma par.

Antes de conectarlo a la toma [DC 12V], fije el cable del adaptador AC utilizando el asa tal y como le mostramos en esta ilustración. Esto evitará que desconecte accidentalmente el cable de esta toma al tirar del cable del adaptador AC.

Sistema audio (elementos audio o altavoces amplificados)

Para evitar dañar los altavoces de su sistema audio, desconecte el sistema conectado a las tomas [OUTPUT] (MASTER) (o reduzca al mínimo su volumen) antes de realizar las conexiones.

Panel frontal



La toma STEREO SUB-OUT normalmente recibe la misma señal que las tomas MASTER OUTPUT. Por ello también puede utilizarla como una segunda toma de auriculares. Modificando un ajuste interno, puede conseguir que la toma reciba solo la señal de un determinada pista, entrada o canal de batería/bajo. En cualquier caso, puede ajustar el nivel de salida con el mando que está a la derecha de esta salida.

La toma PHONES recibe la misma señal que MASTER OUTPUT y puede utilizarla como una salida de auriculares. Puede ajustar el nivel de salida con el mando colocado a la derecha.

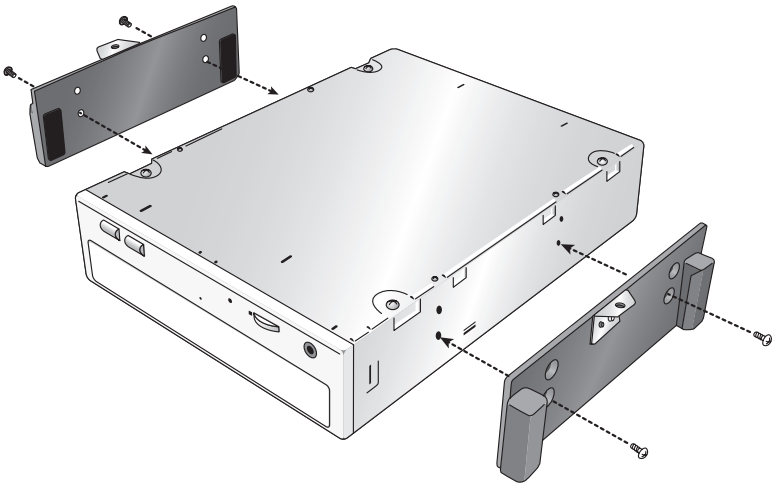
Puede conectar aquí el pedal ZOOM FP-01/FP-02 que puede comprar aparte, para controlar los parámetros de los efectos.

Aquí puede conectar el pedal ZOOM FS01 que puede comprar aparte, para el control del inicio/parada de reproducción o para el control del pinchado/despinchado.

Instalación de la unidad CD-R/RW

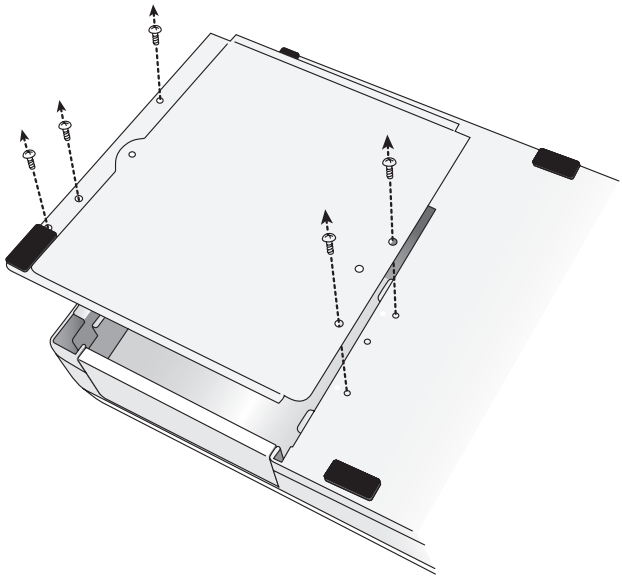
Para instalar la unidad CD-R/RW (que puede comprar por separado) en un modelo MRS-1266 sin unidad CD-R/RW preinstalada, utilice las piezas que vienen dentro del embalaje. Guárdelas para usar la unidad con el MRS-1266.

Para instalar la unidad, haga lo siguiente:



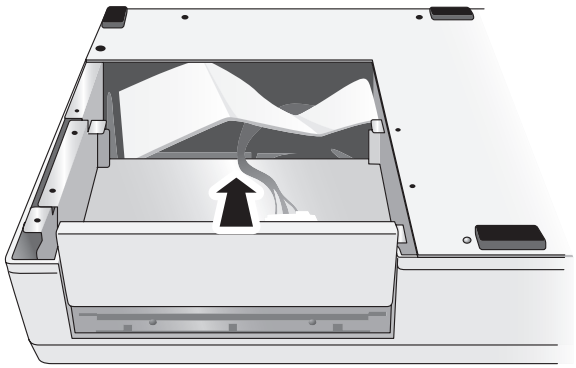
1. Usando los cuatro tornillos que vienen con el MRS-1266, coloque en la parte izquierda y derecha de la unidad las dos guías incluídas.

Asegúrese de no colocar la pieza boca abajo.

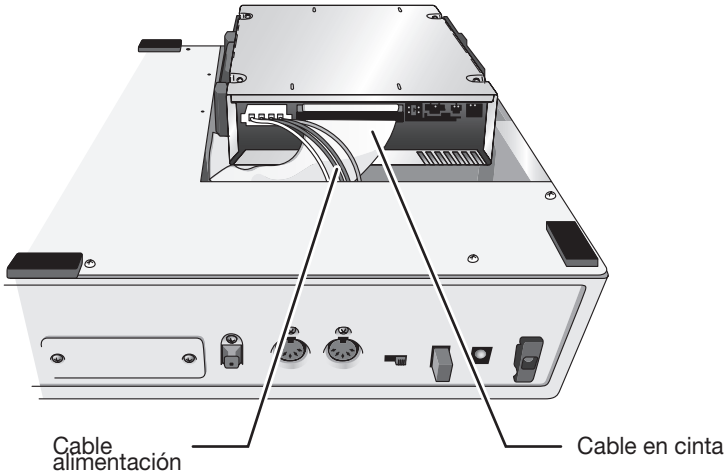


2. Quite los tornillos de montaje de la unidad que hay en la parte inferior del MRS-1266 y retire la tapa inferior.

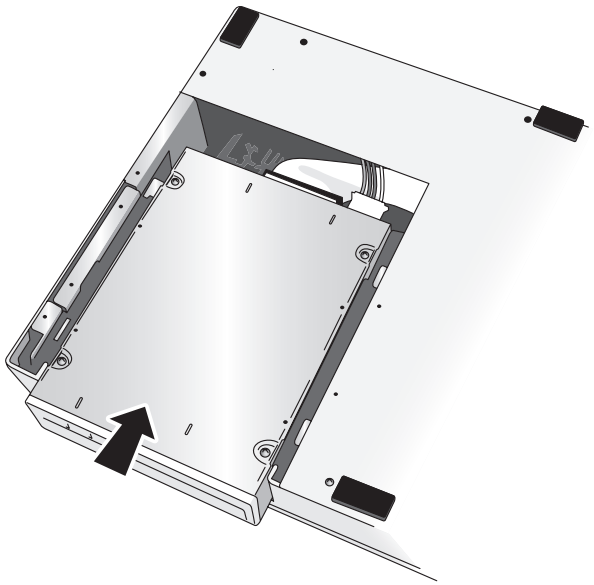
Tenga cuidado de no perder los tornillos ya que los necesitará después.



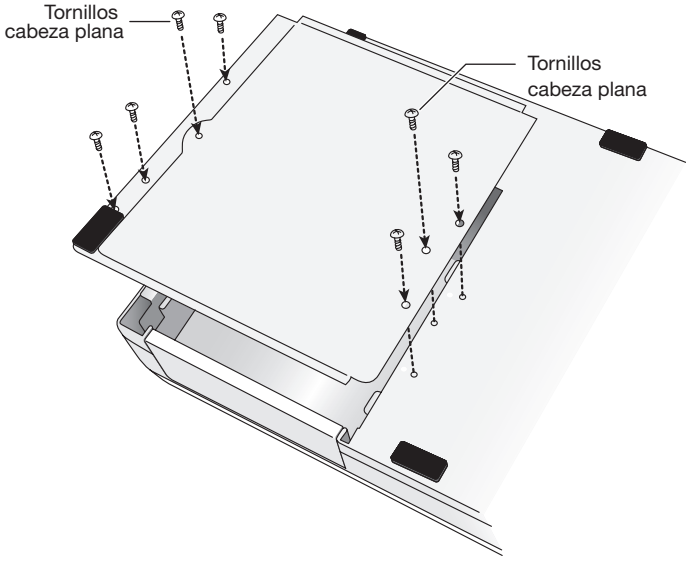
3. Retire el panel vacío del lateral del panel frontal.



4. **Conecte uno de los extremos del cable de alimentación y del cable en cinta a la unidad principal y el otro a sus respectivas tomas en la unidad CD-R/RW.**



5. **Coloque la unidad CD-R/RW en el receptáculo y empújela hasta el fondo con cuidado.**



6. **Coloque la placa inferior utilizando los dos tornillos planos que vienen con la placa y los que ha quitado en el paso 2.**

NOTA

- Asegúrese de utilizar la unidad CD-R/RW opcional CD-01.
- Zoom Corporation no acepta ninguna responsabilidad sobre los daños directos o indirectos producidos por el uso de otro tipo de unidad.

Escucha de la canción de demostración

El disco duro del MRS-1266 viene de fábrica con una canción de demostración. Para escucharla, haga lo siguiente.

Estado de protección de la demo

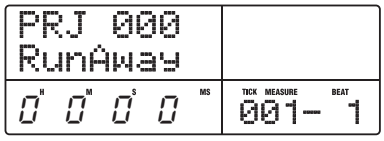
La canción de demostración del disco está ajustada con el estado de protección, lo que significa que puede modificar el nivel de mezcla y otros ajustes mientras toca la canción, pero no puede grabar los cambios en el disco. Si quiere conservar las modificaciones realizadas, desactive el estado de protección (→ p. 141).

Encendido

1. Asegúrese de que el enchufe, el instrumento y el sistema de audio (o auriculares) estén correctamente conectados al MRS-1266. (Para más información sobre las conexiones, vea la página 15.)

2. Pulse el interruptor [POWER] del panel trasero.

En cuanto haya encendido el MRS-1266, la unidad realizará un test de auto-comprobación y serán leídos los ajustes de arranque. Espere hasta que aparezca la pantalla mostrada a continuación.
Esta pantalla es la llamada "pantalla principal".



3. Encienda el sistema audio conectado a las tomas MASTER OUTPUT .

A viso

Cuando conecte un sintetizador o cualquier otro instrumento electrónico al MRS-1266, encienda los aparatos siguiendo esta secuencia: sintetizador→ MRS-1266→ sistema audio. Apáguelos en el orden contrario.

Elección de la canción demo

En el MRS-1266, los datos de canciones son distribuidos en unidades denominadas "proyectos". Un proyecto incluye datos audio grabados, patrones y canciones rítmicas de la sección de ritmos, programas internos de efectos (programas de efectos) y otro tipo de información. Cuando cargue un proyecto, se reproducirá el estado completo en el cual fue grabada esa canción.

Para cargar el proyecto de la canción demo desde el disco duro, haga lo siguiente:

1. Pulse la tecla [PROJECT].

En pantalla aparecerá la indicación "PROJECT SELECT" . Esta es la pantalla para la elección de proyectos.

2. Pulse la tecla [ENTER].

Los proyectos grabados en el disco duro aparecen en la parte inferior de la pantalla.

3. Gire el dial para elegir la canción de demostración.

Los proyectos 000 y 001 corresponden a la canción de demostración.

4. Pulse la tecla [ENTER].

Se cargará el proyecto elegido. Durante el acceso al disco duro, se encenderá el indicador [HDD] y "LOADING" aparecerá en pantalla. Cuando cambie la pantalla, la canción de demostración habrá sido cargada.

Reproducción de la demo

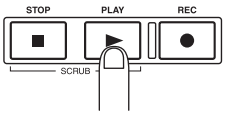
Después de cargarla, reproduzca la canción de demostración.

1. Baje el volumen del sistema de audio.

Cuando tenga conectados unos auriculares, baje el control de nivel [MASTER PHONES].

2. Pulse la tecla PLAY [►] de la sección de transporte.

Empezará la reproducción de la canción de demostración.



3. Ajuste a su gusto el volumen del sistema audio (o el control de nivel [MASTER PHONES]).

4. Si quiere ajustar el volumen de las pistas individuales, utilice los faders respectivos.

El volumen del sonido de batería de la sección de ritmo puede ser ajustado con el fader [DRUM]. Si quiere ajustar el volumen de toda la canción, utilice el fader [MASTER] .

5. Para activar o desactivar las pistas individuales, pulse la tecla de estado correspondiente.

6. Para detener la demo, pulse la tecla STOP [■] .

Apagado

Cuando quiera desconectar el MRS-1266, siga este procedimiento:

1. Apague el sistema de audio.

2. Pulse el interruptor [POWER] del panel trasero del MRS-1266.

Si ha estado utilizando un proyecto desprotegido, el estado de este proyecto será grabado automáticamente en el disco duro antes de que se apague la unidad.

C uidado

- ***Para apagar el MRS-1266, utilice siempre el procedimiento que acabamos de indicarle. No apague nunca la unidad desconectando de su entrada [DC 12V] el enchufe del adaptador o el propio adaptador de la salida de corriente.***
- ***En concreto, nunca debe apagar la unidad quitando el adaptador mientras el indicador [HDD] está encendido. Si hiciera ésto, podría dañar el disco duro interno, haciendo que se perdieran todos los datos.***

Guía rápida

Esta sección le explica el proceso de creación de un proyecto, programación de una canción rítmica, grabación de instrumentos y voces y realización de una remezcla en las pistas master.

Esta guía rápida comprende los cinco pasos que detallamos a continuación. La realización de estos pasos le ayudará a familiarizarse con el uso de la sección de ritmos y con todo el proceso de grabación de pistas y de creación de una canción completa.

● **Paso 1: Creación de un nuevo proyecto**

Le indica cómo crear un nuevo proyecto.

● **Paso 2: Creación de una canción rítmica**

Le explica el uso de la sección de ritmos para crear un acompañamiento de canción rítmica.

● **Paso 3: Grabación de la primera pista**

Le indica cómo crear la primera pista mientras escucha la canción rítmica.

● **Paso 4: Sobredoblaje**

Le explica cómo grabar (sobredoblar) la primera pista grabada en el paso 3 con una segunda pista y otras posteriores, mientras escucha el fondo de la sección de ritmos.

● **Paso 5: Remezcla**

Le explica cómo mezclar la sección de ritmo y grabar pistas en las pistas master, creando la canción finalizada.

Paso 1: Creación de un nuevo proyecto

En este paso, creará un nuevo proyecto. En el MRS-1266, los datos de las canciones son distribuídos en unidades denominadas “proyectos”. Un proyecto contiene esta información:

- **Todos los datos de la sección de grabadora**
- **Todos los ajustes de la sección de mezclador**
- **Todos los ajustes de la sección de ritmos**
- **Todos los ajustes de efectos internos**
- **Otro tipo de información (escenas, marcas, MIDI, etc.)**

1. **Pulse la tecla [PROJECT] en la sección de pantalla.**

Aparecerá el menú para cargar y copiar proyectos.

2. **Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT NEW" .**

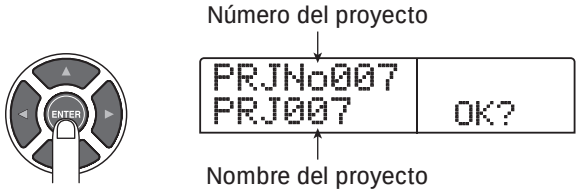
Esta pantalla le permitirá crear un nuevo proyecto.

A viso

Para más información sobre otras opciones que puede elegir en el menú de proyecto, vea la página 138.

3. **Pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá en pantalla el nombre y el número del proyecto que va a crear.



A viso

- Durante la creación de un nuevo proyecto, será elegido el proyecto libre con el número más bajo.
- Si quiere, en este paso puede modificar el nombre del proyecto. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar el cursor parpadeante y gire el dial para elegir una letra.

4. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] .

Acaba de crear un nuevo proyecto.

A viso

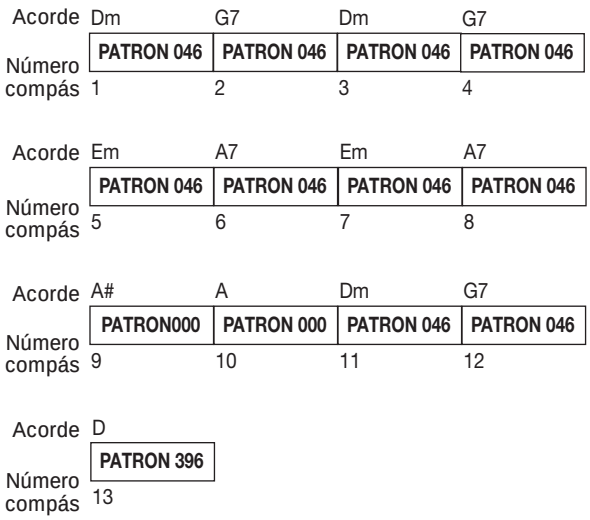
- Cuando elija un proyecto distinto o cuando cree un proyecto nuevo, el proyecto en el que haya estado trabajando será grabado automáticamente.
- Cuando apague el MRS-1266 siguiendo el procedimiento indicado en este manual (→ p.20) , el último proyecto en el que haya estado trabajando será grabado automáticamente.

Paso 2: Creación de una canción rítmica

2-1 Diseño de un patrón rítmico

La sección de ritmos del MRS-1266 se usa como una fuente de sonidos de acompañamiento, que produce sonidos de batería y de bajo. Usando estos sonidos, puede reproducir patrones de acompañamiento de varios compases de longitud (llamados "patrones rítmicos"). Para cada proyecto, puede utilizar hasta 511 patrones rítmicos (la unidad viene de fábrica con más de 400 patrones preprogramados). Los patrones rítmicos pueden ser sincronizados con la grabadora, para utilizarlos como una guía rítmica.
Distribuyendo patrones rítmicos en el orden que quiera y programando acordes e información de tempo, puede crear el acompañamiento para toda una canción. (a esto se le conoce como "canción rítmica"). Existen dos métodos para hacer esto: la entrada por pasos en la que los patrones rímicos son distribuídos uno a uno, y el modo FAST (acrónimo inglés de traductor de canciones asistido por fórmulas), un método que define un patrón completo utilizando una serie de fórmulas.

En esta sección, utilizaremos la entrada por pasos para crear el patrón rítmico mostrado abajo:

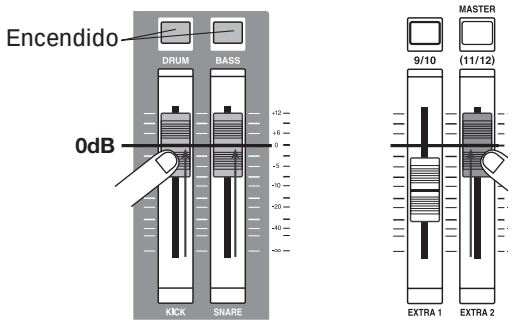


A viso

Puede crear hasta 10 canciones rítmicas por proyecto.

1. Verifique que están encendidaslas teclas de estado [DRUM]/[BASS]. Después, ajuste los faders [DRUM], [BASS] y [MASTER] a la posición de 0 (dB).

Si las teclas de estado [DRUM]/[BASS] están apagadas, púlselas para encenderlas.



El sonido de batería y el de bajo de la sección de ritmos son enviados a sus respectivos faders que actúan como un mezclador interno. Utilice las teclas de estado [DRUM]/[BASS] para activar y desactivar sus correspondientes sonidos y los faders [DRUM]/[BASS] para ajustar el nivel.

2. Pulse la tecla [SONG] de la sección de ritmos.

Aparecerá en pantalla la indicación "SongNo0E EMPTY" .

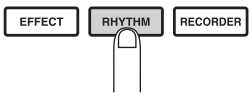
La sección de ritmos puede funcionar en el “modo de patrón” o en el “modo de canción”. Utilice la tecla [SONG] y la tecla [PATTERN] de la sección de ritmos para pasar de un modo a otro.

Cuando aparezca en pantalla la indicación "SongNox" (donde x es el número de canción), la sección de ritmos funcionará en el modo de canción.

A viso

Inmediatamente después de pulsar la tecla [SONG] o [PATTERN], empezará a parpadear la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla.

3. Pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla.

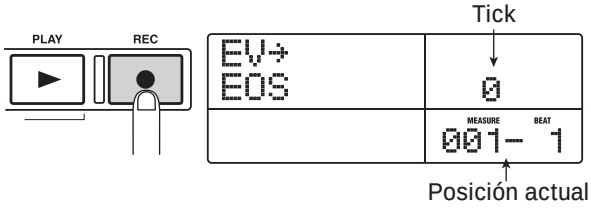


La tecla [RHYTHM] dejará de parpadear y se quedará encendida fija. La sección de ritmos dejará de estar enlazada a la sección de grabadora y podrá funcionar de forma independiente (este modo de funcionamiento recibe el nombre de “modo de caja de ritmos”).

Cuando la sección de ritmos esté en este modo, podrá editar y programar los patrones de ritmo y las canciones rítmicas.

4. Pulse la tecla REC [●].

Se encenderá la tecla REC [●] y podrá introducir patrones rítmicos, acordes y otro tipo de información en la canción rítmica. El contador que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla le muestra la posición actual (compás/tiempo musical).

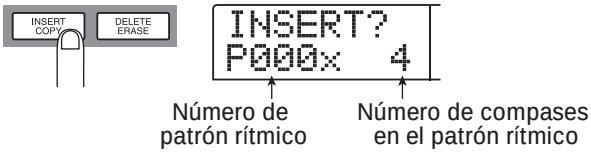


5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación " ← PTN" .

Normalmente, en este modo la segunda línea de la pantalla le indica el número del patrón introducido en la posición activa. Sin embargo, una canción rítmica vacía no contendrá ninguna información de patrones rítmicos. En este caso aparecerá la indicación "EOS" (final de canción) en lugar del número de patrón.

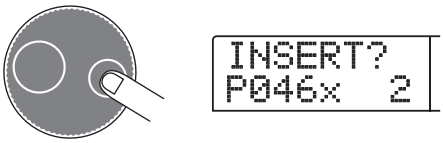
6. Pulse la tecla [INSERT/COPY] en la sección de ritmos.

En la primera línea de la pantalla aparecerá la indicación "INSERT?" y en la segunda el número del patrón rítmico y el número de compases.



7. Gire el dial para elegir el número de patrón rítmico a insertar.

En este ejemplo, elegiremos el patrón rítmico número 046 (ROCK 17).



8. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para ajustar la longitud del patrón rítmico.

Cuando la duración sea superior a la del patrón rítmico original, se repetirá el mismo patrón para el número de compases. Cuando la duración sea inferior, la unidad pasará al siguiente patrón rítmico mientras el patrón activo esté siendo reproducido.

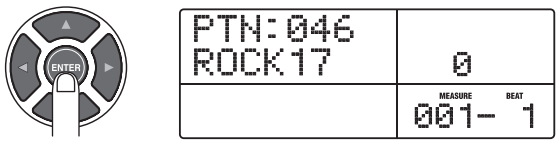
En el diagrama de la página 22, el patrón rítmico 046 es repetido durante 8 compases. Por lo tanto, el valor que tendrá que introducir en este paso será "8" .

A viso

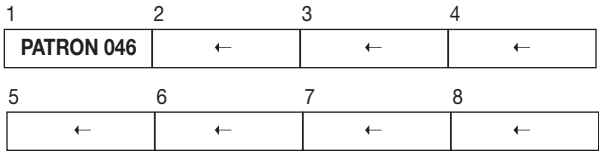
También puede cambiar a otro patrón rítmico a mitad de un patrón de ejecución. Por ejemplo, si ajusta un patrón que normalmente es de 2 compases a una longitud de 7 compases, el patrón será reproducido 3 veces y media, y después la unidad pasará al siguiente patrón rítmico.

9. Para introducir el patrón rítmico, pulse la tecla [ENTER].

El patrón rítmico será introducido al principio de la canción.

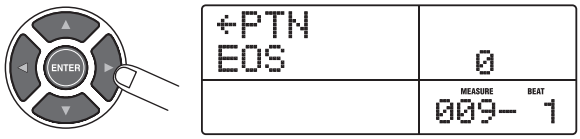


En esta situación, el patrón rítmico elegido en el paso 6 será reproducido repetidamente desde el principio de la canción rítmica hasta el compás 8.



10. Pulse repetidamente el cursor derecho hasta que en el contador aparezca la indicación "009-1".

Con la tecla de cursor izquierdo o derecho puede desplazar la posición actual dentro de la canción rítmica a intervalos de un compás. Cuando llegue al final de la canción rítmica (en este caso "9-1"), en pantalla aparecerá la indicación "EOS".



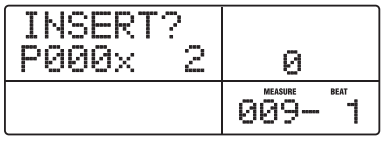
A viso

- Para compases en los que no haya introducido ninguna información de patrón rítmico, en pantalla aparecerá " ← " a la izquierda de "PTN". Esto quiere decir que continuará siendo reproducido el patrón rítmico inmediatamente anterior.
- Si pulsa la tecla PLAY [►] mientras está encendida la tecla REC [●], el patrón rítmico ajustado para la posición actual será reproducido repetidamente.

11. Pulse la tecla [INSERT/COPY] para que aparezca la pantalla de inserción de patrón rítmico.

12. Elija el siguiente número de patrón y el número de compases durante los cuales quiera que se repita y pulse la tecla [ENTER] .

En el diagrama de la página 22, el patrón 000 es repetido durante 2 compases a partir del compás 9. Por lo tanto, en este caso debe introducir "P000x2".



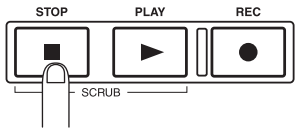
Cuando pulse la tecla [ENTER], el nuevo patrón rítmico será introducido al principio del compás 9 y la indicación "EOS" se trasladará al principio del compás 11.

13. Introduzca del mismo modo todos los demás patrones rítmicos.

14. Cuando haya terminado de introducir patrones rítmicos, pulse la tecla STOP [■].

Se apagará la tecla REC [●] y volverá a aparecer en pantalla la canción rítmica.

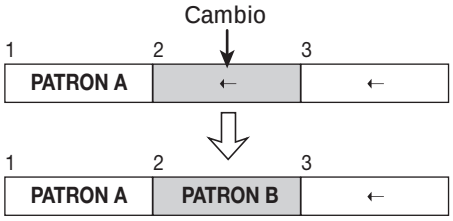
Para reproducir la canción rítmica creada, pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción rítmica y después pulse la tecla PLAY [►].



Para editar un patrón rítmico introducido, cuando esté encendida la tecla REC [●] haga lo siguiente:

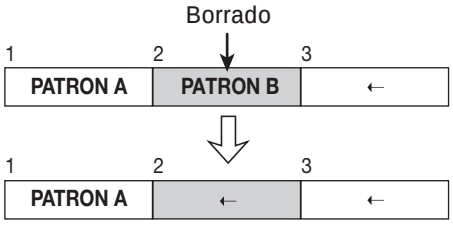
■ Modificación de un patrón rítmico introducido

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para visualizar el nombre del patrón rítmico que quiera editar y después gire el dial para elegir el nuevo patrón rítmico.



■ Borrado de un patrón rítmico introducido

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para visualizar el nombre del patrón rítmico que quiera borrar y pulse después la tecla [DELETE/ERASE] de la sección de ritmos. El patrón será borrado y la indicación que aparecerá en pantalla pasará a ser " ← PTN".

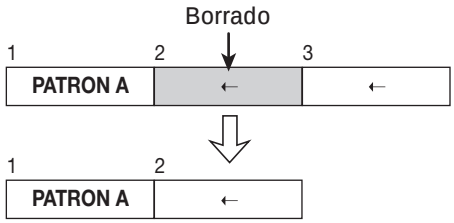


NOTA

- Si borra el patrón rítmico del principio de la canción, no habrá ningún sonido hasta el punto en el que haya sido introducida la información del siguiente patrón rítmico.
- Si borra un patrón rítmico colocado en mitad de la canción, el patrón inmediatamente anterior será repetido hasta el punto en el que haya sido introducida la información del siguiente patrón rítmico.

■ Borrado de un determinado compás

Uilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para cargar el compás que quiera eliminar. Pulse después la tecla de cursor arriba hasta que aparezca la indicación "EV→" y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. Aparecerá la siguiente pregunta: "DELETE?". Pulse la tecla [ENTER] para que se ejecute el proceso de borrado. Los compases colocados a continuación son desplazados hacia atrás para llenar ese hueco.



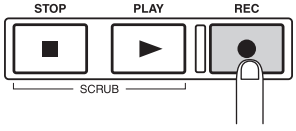
A viso

Otra forma de crear una canción es introducir maquetas de patrones rítmicos para el número de compases requeridos y después añadir información de patrón rítmico solo en aquellos compases donde el patrón deba ser modificado. Este procedimiento rápido le permite crear una serie de patrones rítmicos.

2-2 Introducción de información de acordes

Cuando haya terminado de introducir información de patrones rítmicos, podrá pasar a indicar la información de acordes (clave y tipo de acorde). La frase del sonido de bajo cambiará de acuerdo a esta información.
Por ejemplo, supongamos que tiene un patrón rítmico con una frase que normalmente es reproducida en E menor. Si introduce como acorde para ese patrón rítmico un ajuste G mayor, la línea de bajo pasará a una escala mayor y será traspuesta de E a G.
La información de acordes puede ser introducida por compás, negra o semicorchea. También puede modificar la base/acorde durante un patrón rítmico.

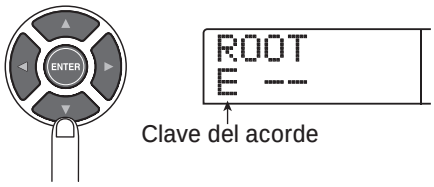
1. Pulse la tecla REC [●] al principio de la canción rítmica.



Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para llegar al principio de la canción.

2. Pulse repetidamente la tecla de cursor abajo hasta que aparezca la indicación “ROOT” en la primera línea de la pantalla.

En este punto, indique la clave del acorde. Por ejemplo, cuando ajuste este parámetro a E, en pantalla aparecerá lo siguiente:



3. Gire el dial para elegir el valor para este parámetro.

La frase será traspuesta de acuerdo al ajuste realizado.

4. Pulse de nuevo la tecla de cursor abajo para que aparezca la indicación "CHORD" en la primera línea de la pantalla.

5. Gire el dial para elegir el tipo de acorde.

Los tipos de acordes disponibles son los siguientes:

Pantalla	Significado	Pantalla	Significado
---	Sin cambio	7sus4	7ª suspendida 4ª
Maj	Triada Mayor	sus4	4ª suspendida
m	Triada menor	m7b5	7ª menor 5ª bemol
7	7ª dominante	m6	6ª menor
m7	7ª menor	6	6ª mayor
M7	7ª mayor	m9	9ª menor
aug	Aumentada	M9	9ª mayor
dim	Disminuida	mM7	7ª mayor menor

En este ejemplo, elija el ajuste “menor” (m).

A viso

Cuando elija la opción "--" , solo se realizará la trasposición de acuedo a la clave, la frase no será convertida. Utilice esto cuando quiera tocar la frase musical tal como es.

6. Desplácese hasta la posición en la que quiera introducir el siguiente acorde e introduzca la información de acorde tal y como le hemos indicado en los pasos 2 - 5.

No es obligatorio introducir la información de acorde en el mismo punto que la información de patrón rítmico. Puede modificar el acorde también a mitad de un patrón rítmico o en mitad de un compás.

Durante la introducción de la información de acorde, puede desplazar la posición activa de alguna de estas maneras:

● Desplazándola a intervalos de un compás

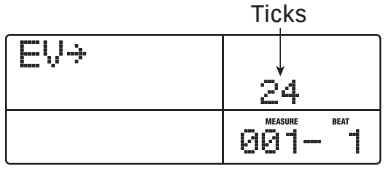
El pulsar las teclas de cursor izquierdo/derecho hará que avance o retroceda hasta el punto de inicio de los compases.

● Desplazándola a intervalos de 1 tiempo (negra)

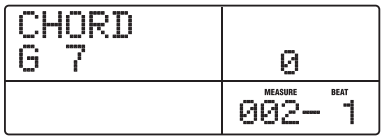
El pulsar las teclas REW [◀◀]/FF [▶▶] hará que avance o retroceda hasta el punto de inicio de las negras.

● Desplazándola a intervalos de una semicorchea

Pulse el cursor de tecla arriba para que aparezca en pantalla la indicación "EV→" y gire el dial para desplazar la posición activa a intervalos de una semicorchea (12 ticks).

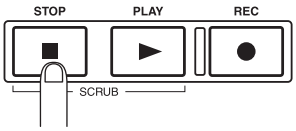


En este ejemplo, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta el principio del segundo compás (2-1) e introduzca el acorde G7.



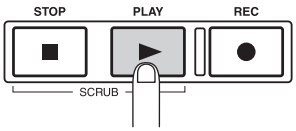
7. Ajuste de la misma forma la base y los acordes para los demás compases.

8. Cuando haya terminado, pulse la tecla STOP [■].



Se apagará la tecla REC [●] y volverá a aparecer la pantalla de canción rítmica.

9. Vuelva al principio de la canción rítmica y pulse la tecla PLAY [►] .

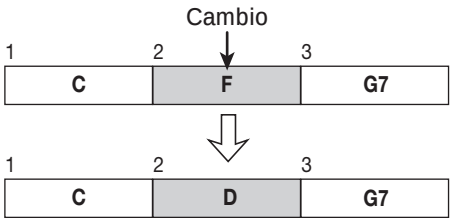


La canción rítmica que acaba de crear será reproducida. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■] .

Cuando la canción rítmica ya esté a su gusto, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.
Si quiere modificar un ajuste de acorde, haga lo siguiente cuando esté encendida la tecla REC [●]:

● Modificación del tipo de base o acorde introducido

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para cargar el compás que quiera editar y use las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación "ROOT" (para editar información de clave) o "CHORD" (para editar información de acordes). Después, utilice el dial para modificar el ajuste con el dial.

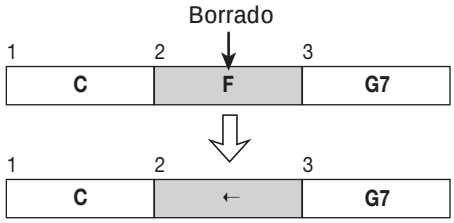


NOTA

Cuando modifique la informaciön de clave/acorde , la nueva información se aplicará al siguiente punto en el que introduzca información de este tipo. Tenga cuidado de no introducir una información errónea.

● Borrado de la clave o tipo de acorde introducidos

Use las teclas izquierda/derecha para cargar la información de clave/acorde que quiera borrar y pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección de ritmos. La información de clave/acorde introducida será eliminada y en pantalla aparecerá la indicación " ← ROOT" o " ← CHORD".



NOTA

Cuando elimine la información de clave/acorde, se aplicará la información anterior hasta el siguiente punto en el que haya introducido otra información de clave/acorde. Tenga cuidado de no borrar una información equivocada.

Paso 3: Grabación de la primera pista

En este paso, se graba la primera pista mientras escucha la canción rítmica que acaba de crear.

3-1 Ajuste de la sensibilidad de entrada y del nivel de grabación

Ajuste la sensibilidad de entrada para adaptarla a la salida del instrumento conectado a la toma INPUT y ajustar así el nivel de señal que va a ser grabado en la pista.

1. Conecte un instrumento o micrófono a una toma de entrada.

● Conexión de un instrumento de alta impedancia como una guitarra o bajo

Utilice la toma GUITAR/BASS 1 o GUITAR/BASS 2 del panel frontal.

NOTA

Para instrumentos con un preamplificador interno y otros con un nivel de salida alto, los mejores resultados se consiguen con las tomas INPUT 1 - 6 del panel trasero.

● Conexión de un micrófono

Utilice una de las tomas INPUT 1 - 6 del panel trasero (BALANCEADA o NO BALANCEADA).

● Conexión de un sintetizador u otro instrumento con salida stereo de nivel de línea

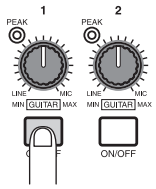
Utilice dos de las tomas INPUT 1 - 6 del panel trasero (BALANCEADA o NO BALANCEADA).

NOTA

- Cuando tenga algo conectado tanto a la toma GUITAR/BASS 1 del panel frontal como a INPUT 1 del panel trasero, o a la toma GUITAR/BASS 2 del panel frontal y a INPUT 2 del panel trasero, tendrá prioridad la entrada del panel frontal.
- Entre los conectores balanceados y no balanceados del panel trasero, tiene prioridad la toma no balanceada (conector de auriculares marcado como UNBALANCE) .

2. Pulse la tecla [ON/OFF] de la entrada a la que esté conectada el instrumento o micrófono de forma que se encienda la tecla.

La tecla [ON/OFF] sirve para activar y desactivar una entrada. Mientras esté encendida la tecla, dicha entrada estará activada.



Cuando tenga conectada una fuente stereo, pulse a la vez ambas teclas [ON/OFF] de forma que se enciendan dichas teclas. (Normalmente pueden estar activadas a la vez hasta dos teclas. Cuando pulse una tercera, la primera tecla se apagará).

A viso

Cuando ajuste la tecla [6TRACK RECORDING] a ON, todas las señales conectadas a las tomas INPUT 1 - 6 serán grabadas simultáneamente. Para más información, vea la página 47.

3. Mientras toca el instrumento, utilice el control [INPUT] para ajustar la sensibilidad.

Ajuste el control para que el indicador [PEAK] se encienda solo de forma esporádica cuando toque el instrumento al nivel más alto.

4. Mientras toca el instrumento, utilice el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

Ajuste el nivel de grabación tan alto como sea posible, pero evite los ajustes que hagan que se encienda el indicador [CLIP]. Puede visualizar el nivel actual de la señal a través de la columna INPUT que aparece en la parte inferior de la pantalla.

3-2 Ajuste del efecto de inserción

el MRS-1266 contiene dos tipos de efectos: un "efecto de inserción" que puede introducir en una determinada ruta de señal y un "efecto de envío/retorno" que puede ser aplicado a toda la canción utilizando el envío/retorno del mezclador. En este ejemplo, aplicaremos el efecto de inserción al instrumento conectado a la entrada INPUT.

1. Pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos.

En pantalla aparecerá la indicación "IN SRC IN". Esta pantalla sirve para elegir la posición de inserción del efecto. Si aparece cualquier otra indicación, gire el dial hasta que se pueda leer el mensaje "IN SRC IN".

2. Pulse la tecla [EFFECT] de la sección de pantalla.

Se encenderá la tecla y podrá elegir un programa para el efecto interno. Un "programa" es aquí un conjunto de ajustes grabados previamente para un efecto interno. Un proyecto nuevo dispone de 190 programas para el efecto de inserción y puede modificar instantáneamente los ajustes del efecto simplemente eligiendo uno de esos programas.

3. Utilice las teclas [ALGORITHM] de la sección de efectos para elegir un algoritmo para el efecto de inserción.

Un "algoritmo" es una combinación de módulos de efectos (efectos individuales) que el efecto de inserción le permite utilizar simultáneamente. Los programas de efectos de inserción están organizados de acuerdo a su algoritmo. Esto quiere decir que cuando elija un programa de efectos de inserción, tendrá que empezar eligiendo el algoritmo.

Hay cinco tipos de algoritmos:

● **DUAL**

Es un algoritmo perfecto para grabar simultáneamente voces y guitarra, o dos guitarras o dos bajos.

● **GUITAR/BASS**

Es un algoritmo perfecto para la grabación de una guitarra o de un bajo.

● **MIC**

Es un algoritmo perfecto para la grabación de voces o de un micrófono.

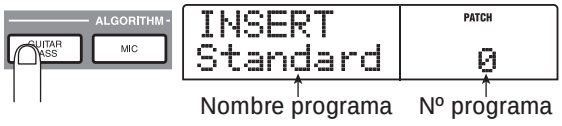
● **LINE**

Es un algoritmo que resulta perfecto fundamentalmente para la grabación de instrumentos con salida stereo como un sintetizador o piano eléctrico.

● **MASTERING**

Es el algoritmo adecuado para el procesado de una señal stereo de mezcla, como la que se produce durante la remezcla.

Para este ejemplo, pulse la tecla [GUITAR/BASS] para elegir el algoritmo GUITAR/BASS. Se encenderá la tecla [GUITAR/BASS] y entonces podrá elegir programas que utilicen el algoritmo GUITAR/BASS.

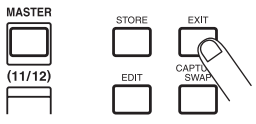


A viso

Para más información sobre los algoritmos, vea la página 118.

3. Gire el dial para elegir el programa.

4. Pulse la tecla [EXIT] .



La unidad volverá a la pantalla principal.

A viso

Si quiere grabar sin enviar el sonido a través del efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS] en la pantalla principal. Esto anulará el efecto de inserción. Cuando pulse de nuevo la tecla [BYPASS] dicha tecla se apagará y la anulación será desactivada.

3.3 Elección de una pista y grabación

Ahora grabaremos el sonido (con el efecto de inserción aplicado) en una pista.

1. Si es necesario, reajuste el nivel de grabación con el control [REC LEVEL] mientras toca el instrumento.

Por defecto, el efecto de inserción es introducido antes del control [REC LEVEL]. Por esta razón, el nivel de grabación puede verse alterado si modifica el programa de efecto de inserción.

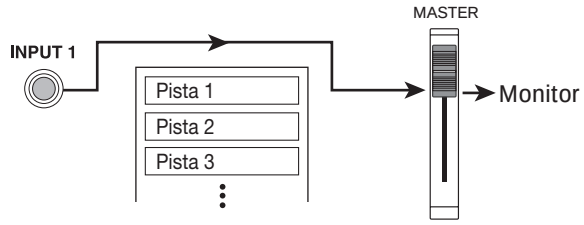
2. Con la grabadora parada, pulse repetidamente la tecla de estado para la pista (1 - 8, 9/10) de forma que la tecla se encienda en rojo.

Las teclas de estado 1 - 8 y 9/10 sirven para activar/desactivar la anulación de canal y para elegir la pista de grabación. Cada vez que pulse una tecla de estado, la tecla irá pasando cíclicamente a través de los siguientes estados:

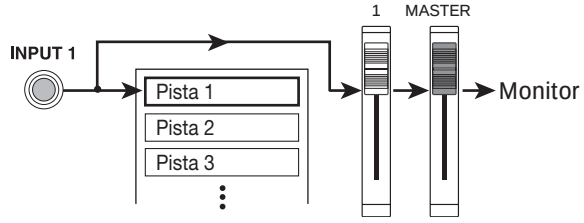
- **Encendida en verde (anulación desactivada)**
  ↓
- **Apagada (anulación desactivada)**
  ↓
- **Encendida en rojo (elegida como la pista de grabación)**

Cuando la tecla de estado esté en rojo, el direccionamiento de la señal entrante pasará a ser el siguiente:

Cuando no haya elegido ninguna pista de grabación



Cuando haya elegido una pista de grabación (pista 1)



Si quiere grabar una fuente stereo, elija las pistas de grabación por uno de los siguientes métodos:

- **Grabación en las pistas stereo (pistas 9/10)**

Pulse la tecla de estado para las pistas 9/10 hasta que se encienda en rojo. La señal procedente de la toma con el número más bajo es grabada en la pista 9 y la otra en la 10.

- **Grabación stereo en las pistas 1 - 8**

Pulse simultáneamente las teclas de estado para las pistas 1/2, 3/4, 5/6 o 7/8 hasta que se enciendan en rojo. La señal procedente de la toma con el número más bajo es grabada en la pista impar y la otra señal en la pista par.

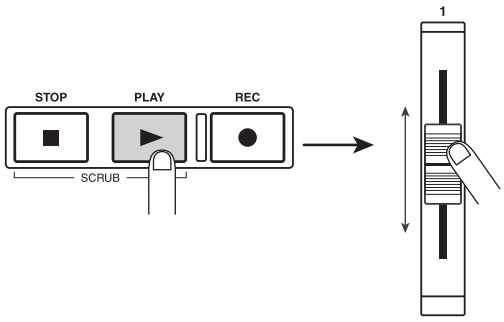
- **Grabación mono en las pistas 1 - 8**

Pulse la tecla de estado para una de las pistas 1 - 8 hasta que la tecla se encienda en rojo. Los canales stereo son mezclados y grabados en esta pista sencilla.

A viso

Normalmente, solo podrá grabar simultáneamente dos pistas mono o una pista stereo. Si activa el modo 6TR REC, la señal de las entradas INPUTS 1 - 6 podrá ser grabada en seis pistas a la vez. Para más información, vea la página 47.

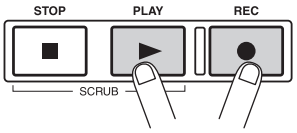
3. Pulse la tecla PLAY [►] y mientras escucha la canción rítmica, utilice el fader de la pista elegida para ajustar el nivel de monitor de la señal entrante.



Si es necesario, puede utilizar los faders DRUM/BASS para ajustar el volumen de la sección de ritmos. Cuando haya terminado de ajustar el nivel de monitor, pulse la tecla STOP [■] para detener la canción rítmica. Pulse después la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción.

4. Para empezar a grabar, pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción. Mantenga pulsada después la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►] .

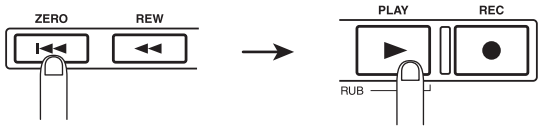
Se encenderán las teclas REC [●] y PLAY [►] y empezará la grabación. Grabe su ejecución con el instrumento mientras escucha la canción rítmica.



5. Cuando haya terminado de grabar, pulse la tecla STOP [■] .

Se apagarán las teclas REC [●] y PLAY [►] y se detendrá la grabación.

6. Para escuchar el contenido grabado, pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción y pulse la tecla PLAY [►] .



La pista será reproducida junto con la canción rítmica. Si quiere rehacer la grabación, repita los pasos 2 -6.

7. Si está satisfecho con el contenido grabado, pulse la tecla de estado para la pista grabada hasta que se ilumine en verde.

A viso

- El contenido grabado puede ser copiado, borrado o editado como una pista completa o definiendo un rango (→ p. 54).
- Con la activación de la toma-V para la pista, puede grabar una nueva toma conservando la toma actual (→ p. 38).
- Cuando esté parada la grabadora, puede utilizar las teclas REW [⏪]/FF [⏩] y el dial para desplazar la posición activa (→ p. 40).

Paso 4: Sobredoblaje

En este paso, aprenderá cómo grabar un instrumento u otras voces en una nueva pista, mientras escucha la canción rítmica y la pista que acaba de grabar. La grabación de partes adicionales de esta forma es conocida como “sobredoblaje”.

4-1 Elección de un programa de efectos de inserción

También aplicaremos un efecto de inserción a la señal entrante.

1. Conecte el instrumento y ajuste la sensibilidad de entrada como hemos descrito en el paso 2-1.

2. Utilice las teclas [ALGORITHM] de la sección de efectos para elegir un algoritmo para el efecto de inserción.

3. Gire el dial para elegir el programa.

4. Pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla principal.

4-2 Elección de una pista y grabación

Ahora ajustaremos el nivel de grabación y realizaremos un sobredoblaje en la siguiente pista.

1. Ajuste el nivel de grabación con el control [REC LEVEL] mientras toca el instrumento.

2. Con la grabadora parada, pulse repetidamente la tecla de estado de la pista que vaya a utilizar, de forma que esta tecla se encienda en rojo.

3. Utilice el fader de la pista elegida para ajustar el nivel de monitor de la señal entrante.

Si es necesario, pulse la tecla PLAY [►] y utilice los faders DRUM/BASS y el fader de la pista ya grabada para ajustar el balance de volumen de la canción rítmica y de la pista.

4. Pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción.

5. Para empezar a grabar, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►].

Se encenderán las tecla REC [●] y PLAY [►] y empezará la grabación. Grabe el instrumento mientras escucha la canción rítmica y la reproducción de la pista.

6. Para dejar de grabar, pulse la tecla STOP [■].

Se apagarán las teclas REC [●] y PLAY [►] y se detendrá la grabación.

A viso

Si quiere rehacer solo una parte de la pista, utilice la función de pinchado y despinchado (→ p. 40).

7. Para escuchar el contenido grabado, pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción y pulse la tecla PLAY [►].

Las pistas serán reproducidas junto con la canción rítmica. Si está satisfecho con el contenido grabado, pulse la tecla de estado de la pista grabada hasta que se encienda en verde.

Utilice el mismo procedimiento para grabar otras pistas.

Paso 5: Remezcla

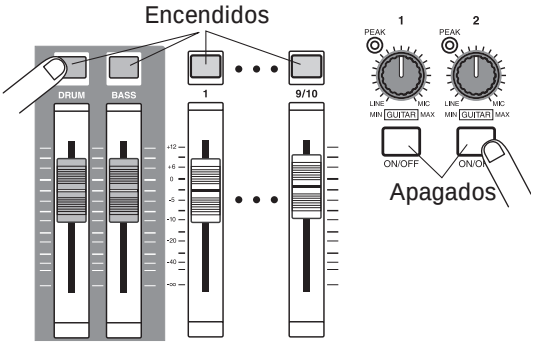
Cuando haya terminado de grabar todas las pistas, puede ajustar el nivel de volumen, panorama stereo, etc. de la sección de ritmos y de la sección de las pistas grabadas, utilizar el efecto de envío/retorno y el efecto de inserción y realizar otros pasos para crear la canción definitiva.

5-1 Ajuste del volumen, panorama y EQ

A continuación le explicamos cómo ajustar el volumen, panorama (posición stereo izquierda/derecha) y la ecualización para cada pista de la sección del mezclador y para el sonido de batería/bajo.

■ Ajuste del volumen

1. Asegúrese de que estén encendidas en verde todas las teclas de estado para las pistas y para los sonidos de BATERIA y BAJO. Además, pulse las teclas [ON/OFF] de la sección de entrada para hacer que se apaguen dichas teclas.



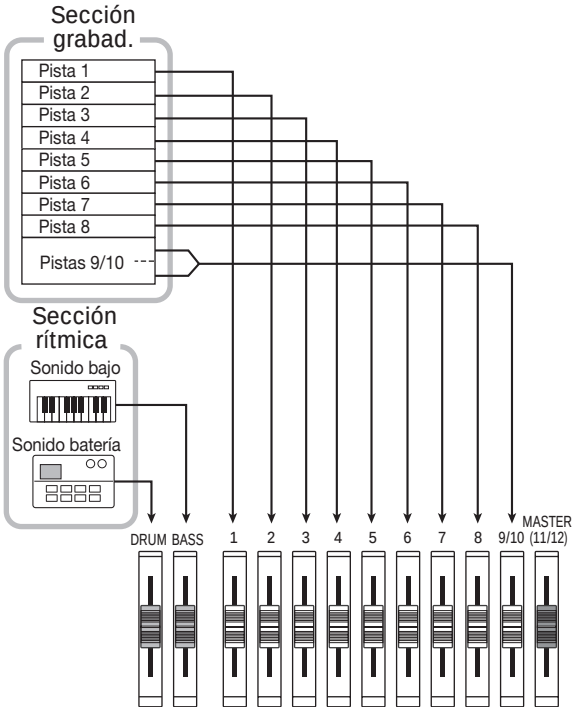
A viso

También puede añadir a la remezcla la señal procedente de las tomas de entrada. En este caso, ajuste la tecla [ON/OFF] correspondiente a ON.

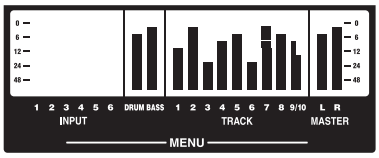
2. Ajuste el fader [MASTER] a la posición de 0 (dB).

3. Pulse la tecla PLAY [►] para reproducir la canción y utilice los faders de las pistas grabadas y los faders [DRUM] y [BASS] para ajustar el balance de volumen.

Las señales procedentes de la sección de ritmos y las señales de las distintas pistas son enviadas a los correspondientes faders que funcionan como un mezclador interno. En el siguiente diagrama puede ver la asignación de las señales a los faders:



El medidor de nivel que aparece en la parte inferior de la pantalla le muestra el nivel de cada pista y el del sonido de batería y de bajo después de pasar a través de los faders . El medidor también le indica el nivel MASTER L y R, que sigue el ajuste del fader [MASTER]. Cuando ajuste los niveles, ajuste los faders de forma que no se encienda el indicador de 0 (dB).



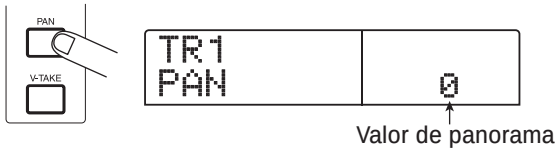
A viso

Si quiere, también puede ajustar la pantalla para que le muestre los niveles de señal pre-fader (→ p. 156).

■ Ajuste del valor de panorama

4. En la pantalla principal, pulse la tecla [PAN] en la sección de parámetros de pista.

Cuando pulse una de las teclas de la sección TRACK PARAMETER, aparecerá el menú de parámetros de pista, que le permitirá ajustar parámetros como el panorama stereo, la ecualización y el nivel de envío de efectos para cada pista y para el sonido de bajo y batería. La imagen que aparece a continuación le muestra un ejemplo del menú que aparece al pulsar la tecla [PAN].



5. Pulse la tecla de estado de la pista cuyo panorama quiera ajustar (o la tecla de estado [DRUM]/[BASS]).

La tecla de estado elegida se encenderá en color naranja. Mientras visualice el menú de parámetros de pista, puede usar la tecla de estado (o el cursor izquierdo/derecho) para elegir la pista o el sonido de batería/bajo que quiera ajustar.

6. Gire el dial para ajustar el valor de panorama.

El rango para el valor de panorama va desde L100 (totalmente a la izquierda), pasando por 0 (centro), hasta R100 (totalmente a la derecha).

7. Repita los pasos 5 - 6 para ajustar el valor de panorama de las demás pistas.

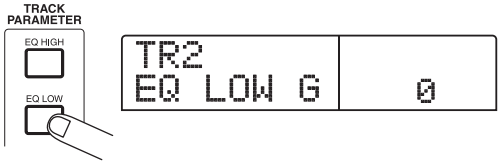
A viso

Para las pistas 9/10 y para el sonido de batería, el parámetro PAN actúa como un parámetro BALANCE que ajusta el balance de volumen entre los canales I/D..

■ Ajuste de la ecualización

8. Para ajustar la ecualización para cada pista, pulse la tecla [EQ HIGH] o [EQ LOW] .

Pulse la tecla [EQ HIGH] para ajustar el ecualizador de agudos o [EQ LOW] para ajustar el ecualizador de frecuencias graves.



9. Pulse la tecla de estado de la pista cuyo ecualizador quiera ajustar (o la tecla de estado [DRUM]/[BASS]).

10. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de ecualización que quiera ajustar y gire el dial para modificar el ajuste .

Los parámetros disponibles y los rangos de los mismos son los siguientes:

● Tecla [EQ HIGH] pulsada

•EQ HI G

Ajusta el realce/corte en el rango de agudos: -12 - 0 - 12 (dB)

•EQ HI F

Ajusta la frecuencia de retorno para el realce/corte de agudos: 500 - 18000 (Hz)

● Tecla [EQ LOW] pulsada

•EQ LO G

Ajusta el realce/corte en el rango de graves: -12 - 0 - 12 (dB)

• EQ LO F

Ajusta la frecuencia de retorno para el realce/corte de agudos: 40 - 1600 (Hz)

A viso

- Cuando aparezcan en pantalla los parámetros EQ HI G / EQ HI F, puede pulsar la tecla [EQ HIGH] para activar/ desactivar el ecualizador de agudos (cuando esté desactivado la tecla estará apagada.)
- Cuando aparezcan en pantalla los parámetros EQ LO G / EQ LO F, puede pulsar la tecla [EQ LOW] para activar/ desactivar el ecualizador de graves (cuando esté desactivado la tecla estará apagado.)

11. Ajuste del mismo modo la ecualización para las demás pistas y para el sonido de batería/bajo.

12. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] .

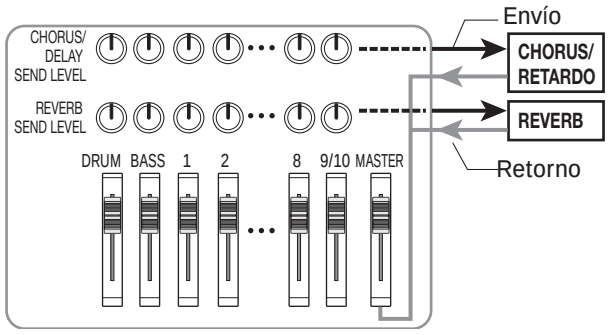
La unidad volverá a la pantalla principal.

A viso

Puede grabar en una escena los parámetros ajustados aquí (→ p. 82).

5-2 Uso del efecto de envío/retorno

El efecto de envío/retorno está internamente conectado al bucle de envío/retorno del mezclador. del MRS-1266 le permite utilizar dos tipos de efectos de envío/retorno: reverb y chorus. El diagrama que aparece a continuación le muestra el flujo de señal del efecto de envío/retorno.



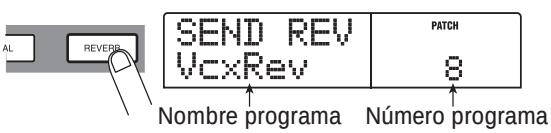
La cantidad de señal enviada a cada efecto (nivel de envío) ajusta la profundidad de cada efecto de envío/retorno para cada pista o para el sonido de batería/bajo. El aumento del nivel de envío aumentará la cantidad de señal enviada al efecto, dando lugar a un efecto más profundo para esa pista. En este ejemplo, tendremos que seleccionar un programa de efectos de envío/retorno e indicar el nivel de envío de cada pista para ajustar la cantidad de reverberación y chorus.

■ Elección del programa de efecto de envío/retorno

Un proyecto nuevo contiene 30 programas para la reverb y el chorus/retardo. Para elegir un programa, siga estos pasos:

1. Pulse la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY] en la sección de efectos.

Pulse la tecla [REVERB] para elegir un programa de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] para elegir un programa de chorus/retardo. En pantalla aparecerá el programa activo en ese momento para el efecto escogido. La pantalla mostrada a continuación es un ejemplo de lo que aparece en pantalla al pulsar la tecla [REVERB] .



2. Gire el dial para escoger un programa.

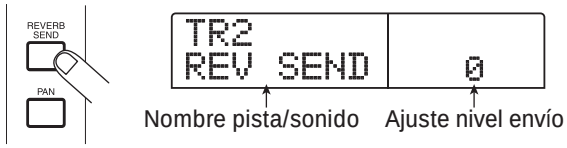
3. Cuando haya elegido el programa, pulse [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla principal. Si quiere, vuelva a pulsar la tecla [CHORUS/DELAY] y elija un nuevo programa chorus/retardo.

■ Ajuste del nivel de envío

4. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o [REVERB SEND] de la sección de parámetros de pista.

Pulse la tecla [REVERB SEND] si quiere ajustar el nivel de envío de la reverb o la tecla [CHORUS/DELAY SEND] si lo que quiere ajustar es el nivel de envío del chorus/retardo. Cuando haya pulsado la tecla, aparecerá en pantalla el nivel de envío de efecto activo para la pista o para el sonido de batería/bajo cuya tecla de estado esté encendida. Por ejemplo, cuando pulse la tecla [REVERB SEND] , aparecerá una pantalla similar a esta:



5. Pulse la tecla de estado de la pista cuyo nivel de envío quiera ajustar (o la tecla [DRUM]/[BASS]).

En pantalla aparecerá el valor del nivel de envío de la pista o sonido elegido.

6. Pulse la tecla PLAY [►], y mientras reproduce la canción, gire el dial para ajustar el valor del nivel de envío.

7. Ajuste del mismo modo el nivel de envío para las demás pistas y sonidos.

8. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla principal.

5-3 Uso del efecto de masterización

Puede colocar el efecto de inserción inmediatamente antes del fader [MASTER] y usar uno de los programas de algoritmos de MASTERIZACION para modificar el dinamismo o tono de toda la canción. Para aplicar un efecto de inserción a toda la canción, haga lo siguiente:

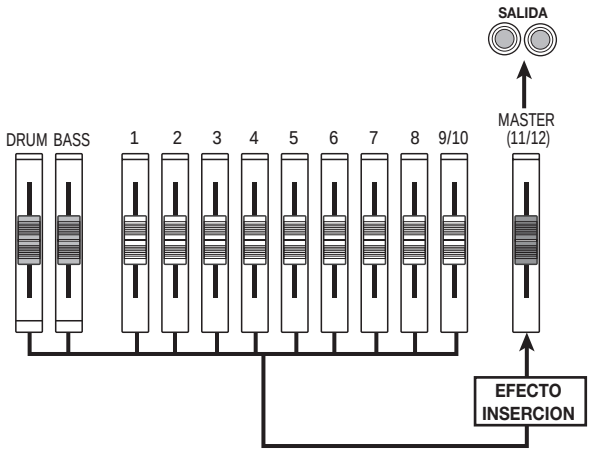
■ Modificación de la posición en la que es introducido el efecto de inserción

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [INPUT SOURCE] en la sección de efectos.

La tecla parpadeará y en pantalla aparecerá la indicación "IN SRC IN". Desde esta pantalla puede modificar la posición en la que es introducido el efecto de inserción.

2. Gire el dial para que aparezca en pantalla la indicación "IN SRC MASTER".

Ahora el efecto de inserción estará colocado justo antes del fader [MASTER] y le permitirá procesar la señal de toda la canción.



A viso

También puede introducir el efecto de inserción en cualquiera de las pistas del mezclador, o en la ruta de la señal de batería/bajo (→ p. 119).

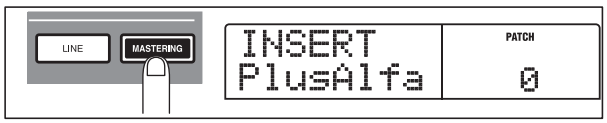
3. Pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla principal.

■ Elección de un programa para el efecto de inserción

4. Pulse la tecla [MASTERING] en la sección de efectos.

El algoritmo MASTERING quedará elegido para el efecto de inserción. En pantalla aparecerá el programa elegido entonces.



5. Gire el dial para elegir el programa que quiera.

6. Pulse la tecla PLAY [►] para reproducir la canción.

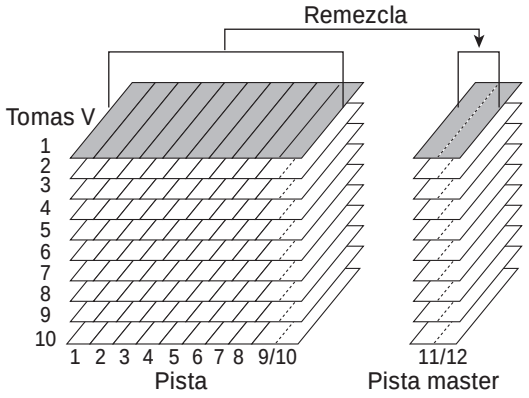
Toda la canción pasará a través del efecto de inserción inmediatamente antes del fader [MASTER]. Si quiere, puede editar el programa elegido entonces para hacer una serie de ajustes en el modo en el que es aplicado el efecto.

7. Cuando haya comprobado que el sonido está ajustado tal y como quería, pulse la tecla STOP [■] y después la tecla [EXIT] .

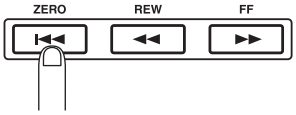
La unidad volverá a la pantalla principal.

5-4 Grabación de la pista master

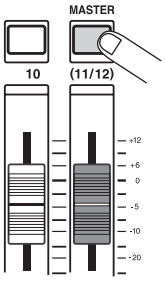
Como paso final, tendrá que grabar (remezcla) la canción completa sobre la pista master. Esta es una pista stereo diseñada para ser utilizada solo durante la remezcla. Como el resto de pistas, la pista master también tiene 10 tomas-V.



1. Pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción.

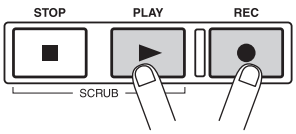


2. Pulse repetidamente la tecla de estado [MASTER] para que se encienda en rojo.



Ahora podrá grabar la pista master.

3. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►] .



Empezará la grabación en la pista master. Se grabará la señal después de haber pasado a través del fader [MASTER] (y después de ser procesada por el efecto de inserción y el efecto de envío/retorno).

4. Cuando haya terminado de grabar, pulse la tecla STOP [■].

La sección de la grabadora y la de ritmos se detendrán.

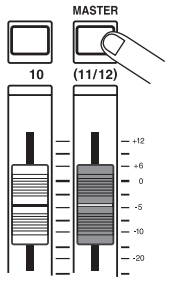
5. Pulse repetidamente la tecla de estado [MASTER] hasta que dicha tecla se encienda en verde.

Cuando esta tecla esté encendida en verde, la pista master podrá ser reproducida. En este momento, el resto de teclas de estado serán anuladas automáticamente ([DRUM], [BASS], 1 - 8, 9/10).

6. Pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción y pulse la tecla PLAY [►] .

Se reproducirá la pista master. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■] .

7. Para volver al funcionamiento normal del MRS-1266, pulse repetidamente la tecla de estado [MASTER] hasta que ésta se apague.



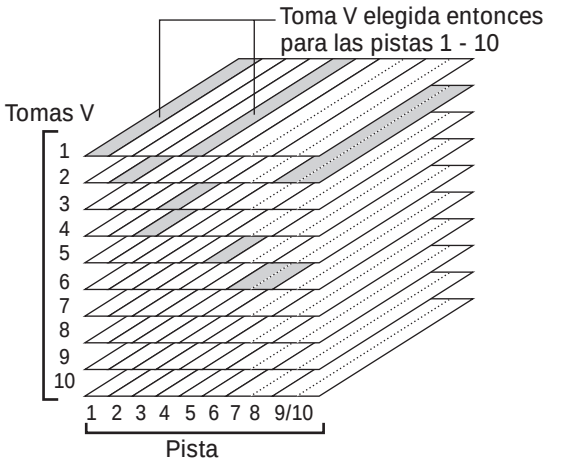
Se cancelará la anulación de todas las demás pistas excepto la pista master y las teclas de estado volverán a la situación en que se encontraban anteriormente.

A viso

- Usando la unidad CD-R/RW, puede grabar el contenido de la pista master en un CD-R/RW para crear un CD de audio. Para más información, vea la página 129.
- También puede editar más tarde el contenido de la pista master.

Uso de las tomas V

Cada una de las pistas 1 - 10 de la grabadora contiene diez pistas virtuales, llamadas “tomas V”. Para cada pista, puede elegir una toma para utilizarla para los procesos de grabación y reproducción. Por ejemplo, puede ir cambiando de toma V conforme vaya grabando varias voces o solos de guitarra en la misma pista y después puede compararlos y elegir la mejor toma V.

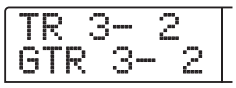


Cambio de toma V

Para cambiar la toma-V utilizada para cada pista 1 - 10 haga lo siguiente.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE] en la sección de parámetros de pista.

Se encenderá la tecla [V-TAKE] y aparecerán en pantalla el número de pista y el número y nombre de la toma V.

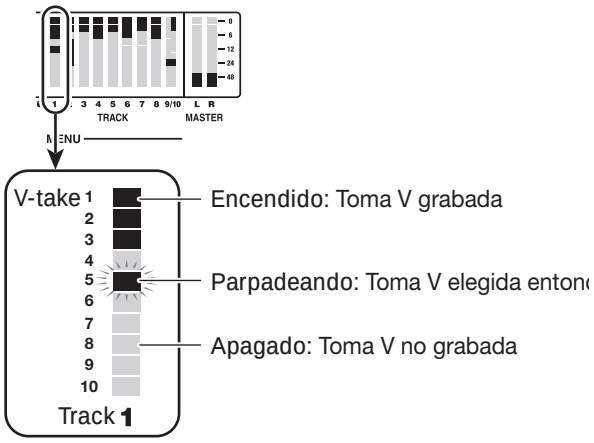


A viso

Si elige una toma V en la que no haya nada grabado, aparecerá la indicación "NO DATA".

En la zona de la pantalla correspondiente al medidor de nivel aparecerán unos puntos encendidos (tomas V grabadas) y apagados (tomas V no grabadas).

Los puntos parpadeantes le indican las toma-V elegida entonces para cada pista (las tomas V grabadas/no grabadas parpadearán de forma sincronizada.)



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir una pista.

A viso

También puede elegir la pista con las teclas de estado (1 - 8, 9/10, [MASTER]). Para las pistas 9/10, con cada pulsación de la tecla de estado cambiará entre la pista 9 y la 10.

3. Gire el dial para elegir la toma V.

A viso

Para las pistas 9/10, puede elegir una toma V distinta para cada pista.

4. Para elegir una toma V para cada pista, repita los pasos 2-3 tantas veces como sea necesario.

5. Cuando haya terminado de elegir tomas V, pulse la tecla [EXIT].

Se apagará la tecla [V-TAKE] y la unidad volverá a la pantalla principal.

Edición de nombres de las tomas V

A cada toma V grabada se le asignará automáticamente un nombre por defecto:

- **DULxx-yy**

Corresponde a una toma V grabada a través del efecto de inserción del algoritmo DUAL.

- **GTRxx-yy**

Corresponde a una toma V grabada a través del efecto de inserción del algoritmo GUITAR/BASS.

- **MICxx-yy**

Corresponde a una toma V grabada a través del efecto de inserción del algoritmo MIC

- **LINxx-yy**

Toma V grabada a través del efecto de inserción del algoritmo LINE.

- **MASxx-yy**

Corresponde a una toma V grabada a través del efecto de inserción del algoritmo MASTERING.

- **BYPxx-yy**

Corresponde a una toma V grabada sin pasar a través de un efecto de inserción.

- **BOUxx-yy**

Corresponde a una toma V grabada utilizando la función de volcado.

Cuando sea necesario puede editar estos nombres.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE] de la sección de parámetros de pista.

Se encenderá la tecla [V-TAKE] y aparecerán en pantalla el número de pista y el número y nombre de la toma V.

NOTA

Solo podrá modificar el nombre de la toma V elegida entonces para las pistas 1 - 10.

2. Use los cursores izquierdo/derecho para elegir la toma V de pista cuyo nombre quiera editar.

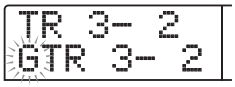
También puede elegir la pista con las teclas de estado (1 - 8, 9/10, [MASTER]).

NOTA

Si escoge una toma V en la que no haya nada grabado, aparecerá la indicación "NO DATA" y no podrá editar el nombre.

3. Pulse la tecla [EDIT].

Parpadeará el primer caracter del nombre de la toma V. Esto le indica que puede modificar este caracter.



4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el caracter que quiera modificar.

5. Gire el dial para elegir un caracter.

Puede elegir entre los siguientes caracteres:

Números: 0 - 9
Letras: A - Z, a - z
Símbolos: (espacio) ! " # $ % & ' ( ) ∗ + , - . /
: ; < > = ? @ [ ] ^ _ ` { } ¦ ¥ ← →

6. Repita los pasos 4 - 5 hasta que haya ajustado el nombre que quiera.

7. Cuando haya terminado de editar el nombre, pulse la tecla [EXIT] .

El nuevo nombre será aceptado y la unidad volverá a la situación del paso 2. Si es necesario, puede editar los nombres de otras tomas V.

8. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] .

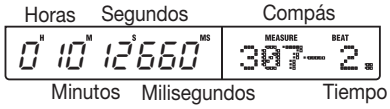
Se apagará la tecla [V-TAKE].

A viso

Si borra una toma V grabada, su nombre volverá a quedar como "NO DATA".

Desplazamiento hasta un punto concreto de la canción (función de localización)

Puede indicar una posición dentro de la canción en unidades de tiempo (minutos/segundos/milisegundos) o en unidades rítmicas (compás/tiempo/tick) y desplazarse hasta allí.



1. Con la grabadora parada, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho de la pantalla principal para desplazar la parte parpadeante hasta la unidad que quiera modificar.

Por ejemplo, para modificar los minutos, haga que parpadee el segmento marcado con una "M".

2. Gire el dial dial para indicar el valor numérico.

En la indicación de tiempo, puede especificar los minutos, segundos o milisegundos. En la indicación rítmica, puede especificar los compases, tiempos o ticks. Cuando modifique el valor que aparece en pantalla, la unidad se desplazará inmediatamente a la nueva posición. Al pulsar la tecla PLAY [►] empezará la reproducción a partir de ese punto.

Re-grabación solo de una región determinada (Función de pinchado/despinchado)

La función de pinchado/despinchado le permite volver a grabar solo una región concreta de una pista grabada previamente. La acción de pasar de estar reproduciendo la pista activa al modo de grabación se llama “pinchado” y la de volver al modo de reproducción desde el de grabación se llama "despinchado".
El MRS-1266 tiene dos formas de hacer esto. Puede utilizar las teclas del panel o un pedal de disparo (que puede adquirir por separado) para realizar las operaciones de pinchado/despinchado manualmente ("pinchado/despinchado manual") o pueden realizarlas automáticamente en puntos señalados ("pinchado/despinchado automático").

Uso del pinchado/despinchado manual

Esta sección le describe como realizar el pinchado/despinchado para volver a grabar una región de una pista grabada previamente, utilizando las teclas del panel o un pedal de disparo (que puede adquirir por separado).

Aviso

Si quiere utilizar un pedal de disparo (ZOOM FS01/FS02) para el pinchado/despinchado, conéctelo a la toma [FOOT SW] del panel frontal.

Nota

Con los ajustes por defecto del MRS-1266, el pedal de disparo que esté conectado a la toma [FOOT SW] estará ajustado para controlar la reproducción/parada de la grabadora. Si quiere utilizar el pedal de disparo para el pinchado/despinchado, primero debe modificar el ajuste del pedal (→ p. 153).

1. Pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado hasta que la tecla se encienda en rojo.

2. Ajuste convenientemente el fader de esa pista.

3. Mientras toca el instrumento conectado a la toma INPUT, utilice los controles [INPUT] y [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

Si es necesario, coloque la grabadora en el modo de reproducción y utilice los faders de la sección del mezclador para ajustar el balance de mezcla de su instrumento y la reproducción de las pistas.

4. Colóquese en un punto unos cuantos compases antes del punto de pinchado que quiera introducir y pulse la tecla PLAY [►] para que la grabadora entre en el modo de reproducción.

5. Cuando llegue al punto de pinchado, pulse la tecla REC [●] (o pulse el pedal de disparo).

Se encenderá la tecla REC [●] y empezrá la reproducción desde ese punto.

6. Cuando llegue al punto de despinchado que quiera introducir, vuelva a pulsar la tecla REC [●] (o el pedal de disparo).

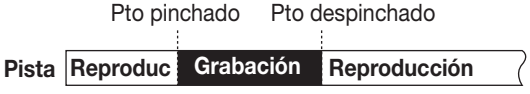
Se apagará la tecla REC [●] y se desactivará la grabación a partir de ese punto.

7. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■] .

8. Para revisar el contenido que acaba de grabar, colóquese en el punto indicado en el paso 4 y pulse la tecla PLAY [►].

Uso del pinchado/despinchado automático

La función de pinchado/despinchado automático le permite indicar de antemano la región que va a volver a grabar. El pinchado se realizará en cuanto llegue a la posición inicial (punto de pinchado) y el despinchado cuando llegue a la posición final (punto de despinchado). Por ejemplo esto resulta adecuado cuando no pueda utilizar el MRS-1266 porque esté tocando el instrumento o cuando requiera un cambio reproducción/grabación muy rápido.



Para realizar un pinchado/despinchado automático, primero debe especificar el punto de pinchado y el de despinchado y después realizar la operación de grabación. El proceso es el siguiente:

1. Ajuste de forma adecuada el fader de la pista en la que quiera realizar la operación de pinchado/despinchado.

2. Mientras toca el instrumento conectado a la toma INPUT, utilice los controles [INPUT] y [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

3. Colóquese en el punto en el que quiera realizar el pinchado y pulse la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] .

Parpadeará la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT]. Este paso ajusta el "punto de pinchado" en el que empezará la grabación.

4. Colóquese en el punto en el que quiera realizar el despinchado y vuelva a pulsar la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] .

Esto ajusta el "punto de despinchado" en el que terminará la grabación. El botón [AUTO PUNCH-IN/OUT] dejará de parpadear y quedará iluminado fijo. Esto le indica que está activada la función de pinchado/despinchado automático.

A viso

Si quiere indicar los puntos de pinchado/despinchado de un modo preciso, es conveniente utilizar la función de barrido (→ p. 52) para encontrar las posiciones y asignarles una marca (→ p. 49) .

5. Utilice la función de localización para colocarse en un punto anterior al punto de pinchado.

6. Pulse repetidamente la tecla de estado para la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado hasta que parpadee en rojo.

NOTA

Una tecla de estado encendida en rojo le indica que la posición activa está comprendida entre el punto de pinchado y el de despinchado. En este caso, vuelva a utilizar el transporte para colocarse en un punto anterior al punto de pinchado.

7. Si quiere realizar un ensayo con la función de pinchado/despinchado automático, pulse la tecla PLAY [►].

La grabadora entrará en el modo de reproducción. Cuando llegue al punto de pinchado, se anulará la pista en la que esté realizando el pinchado/despinchado. Cuando llegue al punto de despinchado, se desactivará la anulación. (Siempre podrá monitorizar la señal de entrada durante este tiempo). Al realizar esta acción no borrará ni grabará nada en la pista.
Cuando haya terminado con el ensayo, colóquese en una posición anterior al punto de pinchado. Si es necesario, ajuste los puntos de pinchado/despinchado.

8. Para ejecutar la función de pinchado/despinchado automático, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►] .

Cuando llegue al punto de pinchado, empezará automáticamente la grabación (pinchado). Cuando llegue al de despinchado, la grabación terminará automáticamente y continuará la reproducción (despinchado).

9. **Cuando haya terminado de grabar, pulse la tecla STOP [■].**

10. **Para escuchar el resultado de la grabación, colóquese en una posición anterior al punto de pinchado y pulse la tecla PLAY [►] .**

Si quiere rehacer la grabación, repita los pasos 5 - 9.

11. **Cuando quede satisfecho con la grabación, pulse la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] para que se apague la tecla.**

La función de pinchado/despinchado automático se desactivará y los puntos de pinchado y despinchado serán eliminados.

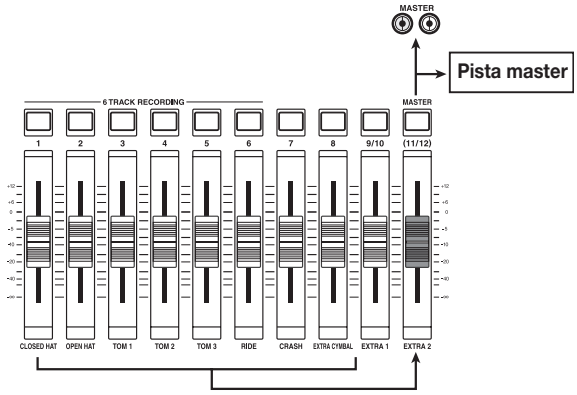
Grabación de varias pistas en una pista master (función de remezcla)

Esta sección le explica cómo reproducir pistas grabadas y sonidos de la sección de ritmos y grabarlos como una mezcla stereo en una pista master (remezcla).

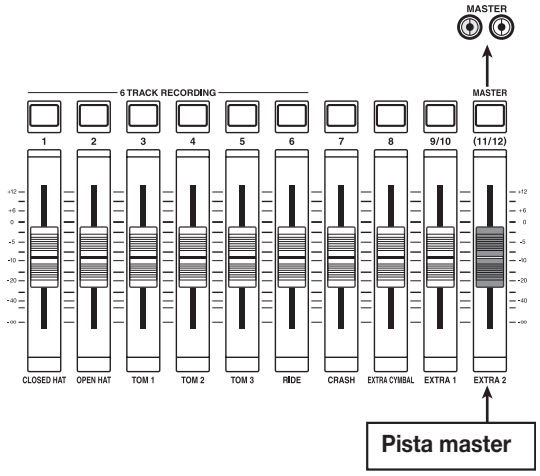
Acerca de la pista master

La pista master es un grupo de pistas stereo que es independiente de las pistas normales 1 - 10. El uso más frecuente que se le da a esta pista master es para grabar el resultado final de un proceso de remezcla. Puede utilizar el contenido de la pista master para crear un CD de audio.

El MRS-1266 dispone de una pista master para cada proyecto. Al igual que las pistas 1 - 10, la pista master también tiene diez pistas virtuales (tomas V). Esto le permite grabar distintas mezclas en varias pistas y elegir posteriormente la mejor toma.



Cuando ajuste la pista master para la grabación, se grabará la señal procedente del fader [MASTER] (la misma seña que es enviada a los conectores [OUTPUT]).

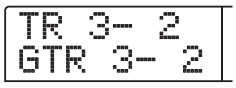


Pasos de la remezcla

A continuación le indicamos cómo mezclar las pistas 1 - 10 y el sonido de la sección de ritmos (batería + bajo) en dos canales stereo y cómo grabarlos en la pista master.

1. Pulse la tecla [V-TAKE] en la sección de parámetros de pista de forma que se encienda esta tecla.

Aparecerá la pantalla de elección de una toma V para cada pista.



2. Pulse la tecla de estado [MASTER].

Habrá elegido la pista master. En pantalla aparecerá el número y nombre de la toma V elegida en ese momento para la pista master (si no hay nada grabado en la toma V, aparecerá la indicación "NO DATA".)

A viso

En lugar de pulsar la tecla de estado [MASTER], para elegir la pista master también puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho .

3. Si quiere cambiar de toma V, gire el dial.

4. Cuando haya elegido la toma V, pulse [EXIT] .

Se apagará la tecla [V-TAKE] y la unidad volverá a la pantalla principal.

5. En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla de estado [MASTER] hasta que esta tecla se encienda en rojo.

Ahora la pista master estará lista para la grabación.
Mientras la tecla esté encendida en rojo, las demás pistas así como la sección de ritmos y los efectos funcionarán con normalidad.

A viso

La señal grabada en la pista master es la señal procedente del fader [MASTER] . Esta es la misma señal que reciben las tomas [OUTPUT].

6. Coloque la grabadora en el modo de reproducción y ajuste el balance de mezcla de las distintas pistas.

Los ajustes individuales de nivel de las pistas así como los ajustes del efecto de inserción y del efecto de envío/retorno influyen sobre la señal enviada a la pista master. Ajuste los niveles mientras observa el medidor de nivel I/D y se asegura de que no se produce una saturación de la señal.

7. Para realizar la operación de remezcla, pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción y después pulse la tecla PLAY [►] mientras mantiene pulsda la tecla REC [●].

Empezará la grabación de la pista master.

8. Cuando haya terminado de realizar la grabación, pulse la tecla STOP [■].

Reproducción de la pista master

Para reproducir la pista master grabada, siga estos pasos:

1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla de estado master [MASTER] hasta que se encienda en verde.

La unidad entrará en el modo de reproducción de la pista master. En este modo, el resto de teclas de estado estarán apagadas, todos las demás pistas estarán anuladas y todos los efectos estarán desactivados.

A viso

Mientras la tecla de estado [MASTER] esté encendida en verde, las teclas de transporte, salvo la tecla REC [●] , funcionarán con normalidad.

2. Pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción y después pulse la tecla PLAY [►] .

Empezará la reproducción de la pista master. Puede utilizar el fader [MASTER] para ajustar el volumen de reproducción.

3. Para detener la reproducción, pulse STOP [■] .

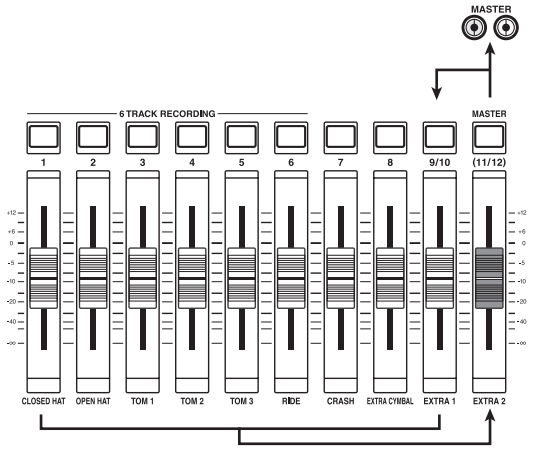
4. Para cancelar el modo de reproducción de la pista master, pulse la tecla de estado [MASTER] de forma que se apague esta tecla.

Se desactivará la anulación de las pistas 1 - 10 y la unidad volverá a funcionar con normalidad. Las teclas de estado que hubiesen sido desactivadas automáticamente volverán a la situación en la que se encontraban previamente.

Combinación de varias pistas en otra pista (Función de volcado)

Funcionamiento del volcado

Esta es una función que mezcla las interpretaciones de la sección de grabador y de la sección de ritmos (kit de batería + programa de bajo) y las graba en una o dos pistas. (A esto también se le llama a veces "grabación ping-pong".)
Por ejemplo, puede volcar el contenido de las pistas 1 - 8 en las pistas 9/10 y después puede activar las tomas V de las pistas 1 - 8 para grabar nuevas versiones de su interpretación.



A viso

- También puede mezclar las señales de las tomas [INPUT] en la grabación de volcado.
- Si elige solo una pista mono como destino de volcado, será grabada la señal mezclada en mono.
- Si es necesario, puede reproducir las diez pistas y puede volcarlas en tomas V vacías.

Ajustes para el volcado

Antes de utilizar la función de volcado, debe hacer una serie de ajustes.

■ Especificación de la reproducción/ anulación para la(s) pista(s) grabada(s)

Por defecto, la(s) pista(s) de grabación de destino de volcado será anulada. Si quiere reproducir una pista mientras realiza una grabación de un volcado en otra toma V de la pista, utilice el siguiente procedimiento para cambiar el ajuste interno para que también sean reproducidas la(s) pista(s) grabada(s).

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT].

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT" .

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY BOUNCE" y pulse la tecla [ENTER].

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "BOUNCE RECTRACK" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla verá el ajuste actual.

- **MUTE:**

La pista(s) de grabación serán anuladas (ajuste port defecto).

- **PLAY:**

La pista(s) de grabación serán reproducidas.

4. Gire el dial para cambiar el ajuste a "PLAY".

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

■ Elección de la toma V de destino de la grabación

Por defecto, el resultado de una operación de volcado es grabado en la toma V elegida entonces para la(s) pista(s) de grabación.
Si quiere reproducir una pista mientras está realizando un volcado en otra toma V de la pista, puede utilizar el siguiente procedimiento para modificar la toma V de destino de la grabación.
Para más información sobre las tomas V, vea la página 38.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] .

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT" .

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY BOUNCE" y pulse la tecla [ENTER] .

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para

que en pantalla aparezca la indicación "BOUNCE REC TAKE" y pulse la tecla [ENTER] .

La toma V elegida entonces para la grabación aparecerá en pantalla.

- **CURRENT:**

El resultado del volcado será grabado en la toma V elegida entonces para la pista de grabación (ajuste por defecto).

- **1 - 10:**

El resultado del volcado será grabado en la toma V cuyo número indique aquí.

4. Gire el dial para especificar la toma V de destino de la grabación.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Ejecución del volcado de grabación

En este ejemplo, volcaremos el contenido de las pistas 1 - 10 en la toma V número 10 de las pistas 9/10.

1. Vaya a la pantalla UTILITY y verifique que las pistas grabadas están ajustadas para la reproducción (→ p. 45).

2. También en la pantalla UTILITY, verifique que la toma V número 10 ha sido elegida como destino de la grabación (→ p. 45).

3. En la pantalla principal, pulse repetidamente las teclas de estado de las pistas 9/10 para que se enciendan en rojo.

Ahora las pistas 9/10 ya están listas para la grabación.

4. Pulse la tecla [BOUNCE] .

Se encenderá la tecla [BOUNCE] y se activará la función de volcado. El resto de pistas y efectos funcionarán con normalidad.

5. Ajuste la grabadora para la reproducción y ajuste el balance de mezcla de las distintas pistas.

Los ajustes individuales de nivel de pista así como los ajustes del efecto de inserción y del efecto de envío/retorno influyen sobre la señal mezclada. Ajuste los niveles mientras observa el medidor de nivel I/D y asegúrese de que no se produce ninguna saturación de la señal.

6. Pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción y pulse la tecla PLAY [►] mientras mantiene pulsada la tecla REC [●] .

Empezará la grabación sobre las pistas 9/10.

7. Cuando haya terminado la grabación, pulse la tecla STOP [■] .

La función de volcado habrá acabado.

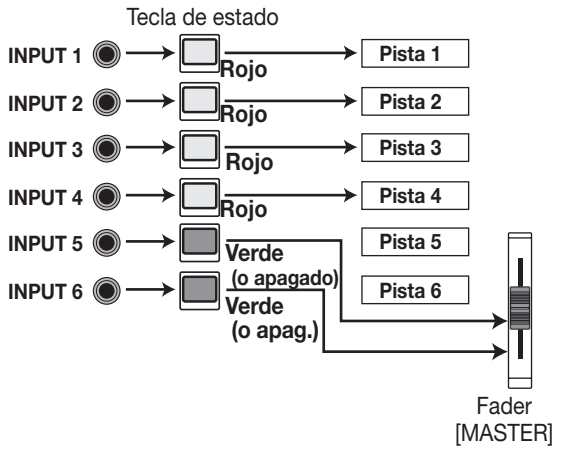
Grabación en 6 pistas simultáneamente (modo 6TR REC)

Esta sección le explica cómo utilizar el modo 6TR REC que le permite grabar hasta 6 pistas a la vez.

Funcionamiento del modo 6TR REC

En el modo 6TR REC, las señales de las tomas INPUT 1 - 6 (o de las tomas GUITAR/BASS INPUT 1 - 2) pueden ser grabadas directamente en las pistas 1 - 6. Esto resulta muy útil por ejemplo para grabar la interpretación de toda una banda en una única sesión, utilizando pistas independientes para las distintas partes.

En el modo 6TR REC, las entradas 1 - 6 se corresponden con las pistas 1 - 6. Cuando la tecla de estado de una pista esté encendida en rojo, la señal de esa entrada podrá ser grabada en la pista. Cuando la tecla de estado de la pista esté iluminada en verde, la señal de su correspondiente entrada será enviada directamente a un punto inmediatamente anterior al fader [MASTER].



NOTA

- En el modo 6TR REC, no se puede grabar en las pistas 7, 8 y 9/10 ni sobre la pista master. Si ha grabado las pistas 1 - 6 y quiere continuar grabando más de 2 pistas, primero tendrá que mover los datos de audio grabado a las pistas 7, 8 y 9/10 (→ p. 62).
- Además mientras esté activado el modo 6TR REC, puede utilizar el efecto de inserción en cualquiera de los 2 canales. No estará disponible el efecto de envío/retorno, las funciones de pinchado/despinchado ni tampoco la función de volcado .

Asignación de una señal de entrada a una pista

Después de ajustar el nivel de las señales procedentes de la toma INPUT 1 - 6 o de las tomas GUITAR/BASS INPUT 1 - 2 , las señales serán enviadas a las pistas 1 - 6 en la sección de grabadora.

1. Verifique que los instrumentos o micrófonos que vaya a grabar estén conectados a las tomas INPUT 1 - 6 o GUITAR/BASS INPUT 1 - 2 .

2. Pulse la tecla [6TRACK RECORDING] en la sección de entrada.

Se encenderá la tecla y el MRS-1266 entrará en el modo 6TR REC.

3. Pulse las teclas [ON/OFF] para las tomas INPUT 1 - 6.

Cuando las pulse, la tecla se iluminará en rojo y se activará la correspondiente entrada. Puede elegir hasta seis entradas simultáneamente.

4. Mientras toca los instrumentos, ajuste los controles [INPUT] para conseguir un nivel adecuado.

Los indicadores [PEAK] solo deben encenderse esporádicamente cuando toque los instrumentos al máximo volumen.

5. Para utilizar un efecto de inserción, pulse la tecla [INPUT SOURCE] en la sección de efectos y pulse la tecla [ON/OFF] para la entrada a la que quiera aplicar al efecto.

La correspondiente tecla [ON/OFF] se encenderá en naranja y se aplicará el efecto de inserción. En el modo 6TR REC, puede aplicar procesado de efectos en las dos últimas entradas elegidas.

NOTA

En el modo 6TR REC, no puede utilizar el efecto de envío/retorno.

A viso

En la condición por defecto de un proyecto, se elige como efecto de inserción un programa adecuado para la reproducción de guitarra/batería. Si es necesario, elija un programa distinto (→ p. 119).

6. Mientras toca los instrumentos, utilice el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

Ajuste el nivel de grabación tan alto como sea posible, pero evite los ajustes que hagan que se encienda el indicador [CLIP]. Puede ver el nivel actual de señal en la parte inferior de la pantalla (INPUT 1 - 6).

7. Pulse las teclas de estado para las pistas (1 - 6) que vaya a grabar de forma que estas teclas se enciendan en rojo.

Las señales de entrada al mezclador son enviadas a las pistas de grabación correspondientes. Puede activar hasta seis teclas de estado a la vez. Si la tecla [ON/OFF] para una pista está ajustada a ON pero la correspondiente tecla de estado está apagada, su respectiva entrada no será grabada.

A viso

Si quiere, puede controlar el panorama para cada entrada en el canal de monitorización. Para ello, pulse la tecla [PAN] de la sección de parámetros de pista, elija una de las entradas 1 - 6 con las teclas [ON/OFF] y gire el dial para ajustar el valor del panorama. Este ajuste se aplica solo a la monitorización y no tiene ningún efecto en la señal grabada.

8. Pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción y pulse la tecla PLAY [►] mientras mantiene pulsada la tecla REC [●] .

Empezará la grabación en las pistas.

9. Cuando quiera que la grabación termine, pulse la tecla STOP [■].

Si quiere volver al modo normal de grabación, pulse la tecla [6TRACK RECORDING]. Se apagará la tecla y el modo 6TR REC será cancelado.

Grabación del sonido de batería/ bajo (grabación rítmica)

El MRS-1266 le permite grabar el sonido de batería/bajo de la sección de ritmos en cualquier pista. Esta función se llama “grabación rítmica”. Para utilizar dicha función siga estos pasos:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY BOUNCE" y pulse la tecla [ENTER] .

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aprezca la indicación "BOUNCE REC SRC" y pulse la tecla [ENTER] .

La pantalla pasará a indicar lo siguiente.

Aquí puede elegir la señal de la fuente de grabación.

- **MASTER**

Señal inmediatamente después del fader [MASTER].

- **DRUM TR**

Señal del kit de batería de la sección de ritmos

- **BASS TR**

Señal del programa de bajo de la sección de ritmos

4. Gire el dial para elegir "DRUM TR" o "BASS TR".

De esta forma elegirá como fuente de grabación una señal de batería o de bajo.

5. Pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

6. **Pulse la tecla [BOUNCE].**

7. **En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla de estado de la pista que vaya a usar como destino de grabación hasta que se encienda en rojo.**

La pista escogida está lista para la grabación. Puede elegir hasta dos teclas de estado. Las demás pistas funcionarán con normalidad.

A viso

Cuando quiera grabar sonidos de batería en stereo, elija dos pistas como destino de grabación. Si solo ha elegido una pista, la grabación será mono.

8. **Compruebe que esté apagada la tecla [RHYTHM] de la sección de ritmos y que ha elegido la canción rítmica o el patrón rítmico que quiera grabar.**

A viso

También puede grabar sonidos de batería y de bajo producidos al tocar los parches en la unidad o en un teclado MIDI.

9. **Ajuste la grabadora para la reproducción y ajuste el nivel de grabación.**

Ajuste los niveles mientras observa el medidor de nivel I/D y asegúrese de que la señal no sature.

10. **Pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción y pulse después la tecla PLAY [►] mientras mantiene pulsada la tecla REC [●] .**

Empezará la reproducción del patrón rítmico/canción rítmica y ésta será grabada en las pistas elegidas.

11. **Cuando quiera que termine la reproducción, pulse la tecla STOP [■] .**

Terminará la grabación rítmica. Si quiere volver a un modo normal de grabación, elija la opción [MASTER] en la pantalla del paso 3.

Asignación de marcas dentro de una canción (función marcador)

Puede introducir hasta 100 marcas en una canción en la posición que quiera y puede saltar hasta una marca pulsando una tecla o indicando el número de la marca a la que quiere acceder. Esto le resultará útil cuando quiera localizar repetidamente un punto específico para la reproducción durante la grabación o la remezcla.

Ajuste de una marca

A continuación le indicamos cómo introducir una marca en la posición que quiera dentro de una canción.

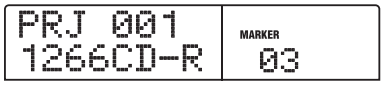
1. **Localice el punto en el que quiera introducir una marca.**

A viso

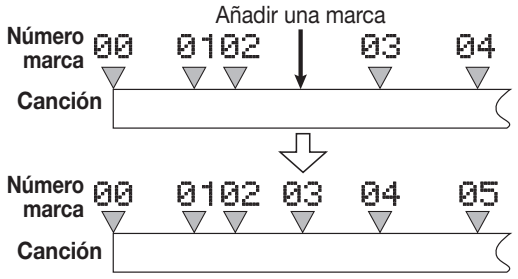
- Puede asignar una marca tanto durante la reprodución como cuando la unidad esté parada.
- También puede utilizar la función de barrido para localizar la posición con una precisión más alta.

2. **Pulse la tecla [MARK] de la sección de control.**

Se asignará una marca a la posición activa. Cuando haya introducido una marca, el número de la nueva marca (01 - 99) aparecerá en la zona MARKER de la parte superior derecha de la pantalla.

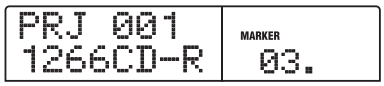


El número de marca es asignado automáticamente en orden ascendente desde el principio de la canción. Si añade una nueva marca entre dos ya existentes, las marcas posteriores serán renumeradas.



A viso

- La marca 00 está colocada siempre al principio de la canción (la posición del contador cero).
- En la pantalla principal, la zona MARKER colocada en la parte superior derecha de la pantalla le mostrará el número de la última marca por la que haya pasado (es decir, la marca anterior de la canción). Si aparece un punto en la parte inferior derecha del número de marca, eso implica que la posición de la marca coincide con la posición activa.



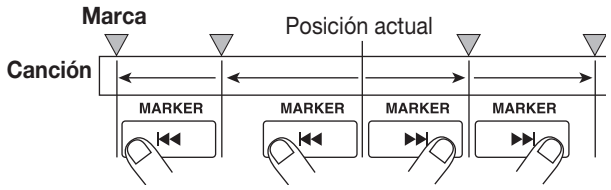
Localización de una marca

A continuación le explicamos cómo desplazarse hasta la posición en la que se encuentra una marca. Puede hacerlo de dos maneras distintas: utilizando las funciones de las teclas o indicando directamente el número de la marca.

■ Uso de las teclas para localizar la marca

1. En la pantalla principal, pulse la tecla MARKER [⏮] o [⏭] en la sección de control.

Cada vez que pulse la tecla, la unidad se desplazará hasta la siguiente marca colocada antes o después de la posición en la que se encuentra en ese momento.



■ Introducción del número de la marca que quiera localizar

1. En la pantalla principal, pulse una vez la tecla de cursor izquierdo.

En la parte superior derecha de la pantalla parpadeará la indicación "MARKER" .

2. Gire el dial para elegir el número de marca que quiera.

En cuanto introduzca este número la unidad se desplazará hasta la marca que tenga dicho número.

Borrado de una marca

A continuación le indicamos lo que debe hacer para borrar una marca asignada.

1. Localice la marca que quiera borrar.

La marca que será borrada es aquella cuyo número aparezca en la zona MARKER .

NOTA

No es posible eliminar una marca salvo que la posición de la misma coincida exactamente con la posición activa. Si no está encendido el punto que hay en la parte inferior derecha del número de marca, utilice las teclas MARKER [⏮] / [⏭] para “saltar” al punto exacto del marcador.

2. Pulse la tecla [CLEAR] de la sección de control.

Se borrará la marca elegida y las marcas posteriores serán renumeradas.

NOTA

- No puede restaurar una marca borrada.
- No es posible borrar la marca "00" colocada al principio de la canción.

Reproducción del mismo pasaje de forma repetitiva (Función de repetición A-B)

Es una función que reproduce repetidamente una región concreta de la canción. Esto le será útil cuando quiera escuchar de forma repetitiva la misma región.

1. Desplácese hasta el punto en el que quiera que empiece la reproducción repetida y pulse la tecla [A-B REPEAT] de la sección de control.

La tecla [A-B REPEAT] parpadeará; acaba de introducir el punto de inicio (punto A) de la reproducción repetida.

A viso

Puede introducir el punto A/B tanto durante la reprodución como con la unidad parada.

2. Colóquese en el punto en el que quiera que termine la reproducción repetida y pulse de nuevo la tecla [A-B REPEAT] .

La tecla [A-B REPEAT] dejará de estar parpadeando y se quedará encendida fija; acaba de introducir el punto donde deberá finalizarla reproducción repetida (punto B).

NOTA

Si introduce como punto B una posición anterior al punto A, la región que será reproducida repetidamente será la B → A.

3. Si quiere modificar el ajuste de los puntos A/B , pulse la tecla [A-B REPEAT] de tal forma que se apague dicha tecla y después repita el proceso desde el paso 1.

4. Para que comience la reproducción repetida, pulse la tecla PLAY [►] .

La reproducción repetida empezará en cuanto pulse la tecla PLAY [►] siempre y cuando esté encendida la tecla [A-B REPEAT]. Cuando llegue al punto final (normalmente el punto B), la grabadora "saltará" al punto inicial (normalmente el punto A) y continuará la reproducción.

5. Para detener la reproducción repetida, pulse la tecla STOP [■].

Incluso después de pulsar la tecla STOP [■] para detener la reproducción, mientras esté encendida la tecla [A-B REPEAT], podrá ejecutar la reproducción repetida tantas veces como quiera.

6. Para desactivar la reproducción repetida, pulse la tecla [A-B REPEAT].

Se apagará la tecla [A-B REPEAT] y la reproducción repetida será desactivada. Se borrarán los puntos A/B.

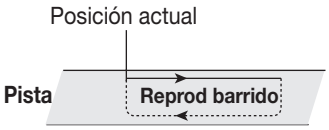
Búsqueda de una determinada posición (función de barrido/ previsualización)

El MRS-1266 dispone de una función "Scrub" (barrido) que le permite buscar una determinada posición mientras se reproduce repetidamente una pequeña región colocada antes o después de la posición activa. Esta función le resultará útil cuando quiera localizar con precisión el punto en el que empieza o acaba un determinado sonido.
Cuando esté activada la función de barrido, puede utilizar la función "Preview" (previsualización) que reproduce 0.7 segundos antes o después del punto activo. Usando conjuntamente las funciones de barrido y previsualización podrá encontrar la posición que quiera de forma precisa y rápida.

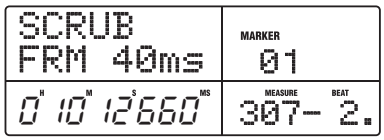
Uso de las funciones de barrido/ previsualización

1. En la pantalla principal, mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse la tecla PLAY [►].

Esto activará la función de barrido y se reproducirá repetidamente una pequeña región (40 milisegundos por defecto) colocada a continuación de la posición activa.



Cuando esté activada la función de barrido en pantalla aparecerá lo siguiente.



2. Utilice las teclas de estado 1 - 8 y 9/10 para elegir la(s) pista(s) en la(s) que quiera aplicar la función de barrido.

Puede elegir hasta 4 pistas simultáneamente.

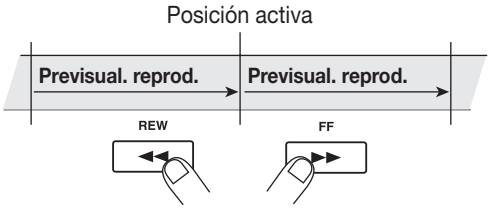
3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que la indicación que aparece en el contador ("MS" para la pantalla de tiempo o "TICK" para la pantalla de compás) empiece a parpadear.

4. Gire el dial a la izquierda o a la derecha para encontrar la posición que quiera.

Durante la reproducción de barrido, puede desplazar la posición activa hacia delante o hacia atrás en milisegundos o en ticks.

5. Si quiere utilizar la función de previsualización para escuchar la región anterior a la posición activa, pulse la tecla REW [◄◄] . Para escuchar la región situada después de la posición activa, pulse la tecla FF [►►] .

Si pulsa la tecla REW [◄◄], se reproducirá la región colocada 0.7 segundos antes de la posición activa (esta región terminará en la posición activa). Si pulsa la tecla FF [►►], se reproducirá la región colocada 0.7 segundos después de la posición activa (esta región empezará en la posición activa). A esto es a lo que se conoce como "previsualización de reproducción". Cuando acabe este tipo de reproducción, continuará la reproducción de barrido.



6. Para cancelar la función de barrido, pulse la tecla STOP [■].

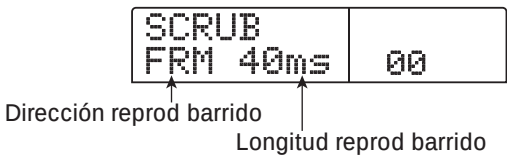
La unidad volverá a la pantalla principal.

Modificación de los ajustes de la función de barrido

Cuando esté activada la función de barrido, podrá modificar la dirección de la reproducción de barrido (si la región que será reproducida estará colocada antes o después de la posición activa) y la longitud de la región en la que se realiza esta reproducción de barrido.

1. En la pantalla principal, mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse PLAY [►] .

Esto activará la función de barrido y aparecerá la pantalla mostrada a continuación. Los caracteres que aparecen en la parte inferior izquierda (TO/FRM) le indican la dirección de la reproducción de barrido y el número que figura en la parte inferior derecha (40 - 200) es la longitud de la reproducción de barrido.



2. Si quiere modificar la longitud de la reproducción de barrido, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que la longitud de la reproducción de barrido empiece a parpadear y gire el dial.

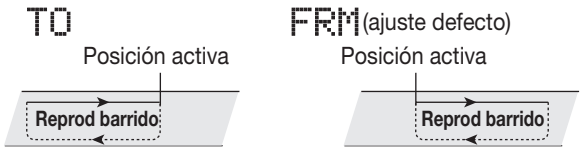
Puede escoger entre los siguientes valores: 40, 80, 120, 160, or 200 (ms).

A viso

También puede utilizar las teclas de cursor arriba/abajo para modificar la longitud de la reproducción de barrido.

3. Si quiere modificar la dirección de la reproducción de barrido, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que empiece a parpadear la dirección de la reproducción de barrido y gire el dial.

Si elige "TO", la reproducción de barrido empezará en un punto anterior a la posición activa y acabará en la posición activa. Si elige "FRM", la reproducción de barrido empezará en la posición activa (ajuste por defecto).



A viso

Cualquier cambio que haga en los ajustes del barrido será introducido inmediatamente.

4. Si quiere utilizar los nuevos ajustes de la reproducción de barrido para encontrar una determinada posición , utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la zona que parpadea hasta la unidad mostrada en el contador ("MS" para la indicación de tiempo o "TICK" para la indicación rítmica).

5. Gire el dial hacia la izquierda o hacia la derecha para desplazar la posición activa.

Durante la reproducción de barrido, puede desplazar la posición activa hacia delante o hacia atrás en milisegundos o en ticks.

6. Para salir de la función de barrido, pulse la tecla STOP [■].

La unidad volverá a la pantalla principal.

Referencia [Edición de pistas]

Esta sección le explica cómo editar los datos audio que contienen las pistas de la sección de la grabadora. Existen dos tipos de funciones de edición: regrabación directa de los datos de forma de onda y edición de la toma V.

Edición por regrabación de datos

Aquí le explicamos el proceso de copia o desplazamiento de un rango concreto regrabando directamente los datos de forma de onda.

Pasos básicos de edición

Cuando esté editando vía la regrabación de datos de forma de onda, algunos pasos son parecidos para todas las ediciones. Estos pasos son los siguientes.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY TR EDIT" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el menú de edición de pistas que contiene distintas órdenes de edición.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la orden que quiera.

Están disponibles las siguientes órdenes de edición.

- **Copy**

Copia un determinado rango de datos audio.

- **Move**

Traslada un determinado rango de datos audio.

- **Erase**

Borra un determinado rango de datos audio.

- **Trim**

Conserva solo un determinado rango de datos audio y borra el resto.

- **Fade I/O (Fade-in/out)**

Realiza un fundido de entrada/salida sobre un determinado intervalo de datos audio.

- **Reverse**

Invierte un determinado rango de datos audio.

- **Timstrch (Time Stretch/Compress)**

Modifica la duración de un determinado rango de datos audio sin cambiar el tono.

4. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla para elegir la pista y la toma V que quiera editar.

La pantalla mostrada a continuación es un ejemplo del aspecto que tendrá la pantalla cuando elija la orden Copy en el paso 3 .

Número pista Número toma V

5. Gire el dial para elegir el número de la pista (1 - 10) y utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el número de la toma V (1 - 10).

En esta pantalla, las pistas stereo 9/10 son tratadas como dos pistas independientes. También puede elegir para editarlas las tomas V que no estén seleccionadas para las pistas 1 - 10. Si elige la pista 10, al girar el dial hacia la derecha aparecerá la siguiente pantalla.

Cuando aparezca esta pantalla, al girar el dial hacia la derecha elegirá parejas de pistas formadas por una pista impar y otra par (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) o la pista master. En este caso, el destino de la operación de edición será la toma V elegida entonces para las dos pistas o para la pista master.

6. Pulse la tecla [ENTER] key.

Los pasos posteriores serán distintos dependiendo de la orden elegida. Vea las secciones correspondientes para las distintas órdenes.

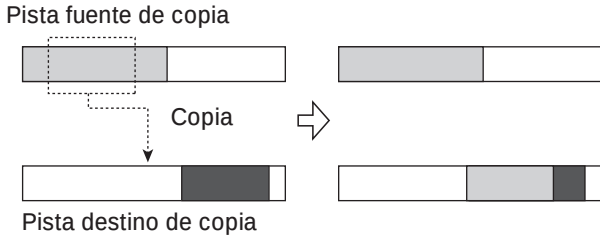
7. Cuando haya ejecutado la orden de edición, pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

NOTA

Después de realizar una operación de edición y volver a grabar los datos audio en una pista, no podrá restaurar los datos originales. Si quiere conservar la condición anterior a la operación edición, utilice la función de captura para esa pista (→ p. 63).

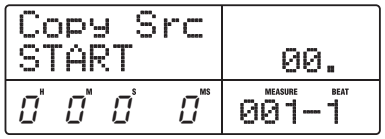
Copia de un determinado rango de datos

Puede copiar los datos audio de un determinado rango en una posición concreta de una pista. Esta acción sobregrabará los datos existentes en la posición de destino. Los datos de la fuente utilizada para esta operación no sufrirán ningún tipo de modificación.



1. Para elegir la pista/toma V utilizada como fuente para la operación de copia, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos de edición” y pulse la tecla [ENTER] .

La pantalla que aparecerá será la siguiente. Esta pantalla le permite indicar el punto inicial del rango que vaya a copiar.



A viso

El punto inicial del rango de edición aparece en la parte izquierda del contador en horas, minutos, segundos y milisegundos, y en la parte derecha del contador en compases y tiempos .

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto de inicio de la copia.

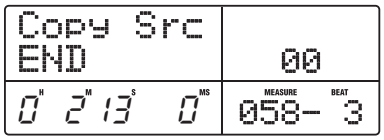
Puede especificar el punto en horas/minutos/segundos. Cuando haya especificado un determinado valor, el contador de compases/tiempos reflejará la nueva posición.

Si desplaza la sección parpadeante al campo MARKER de la pantalla, podrá introducir una marca girando el dial. En este caso, la posición de la marca será el punto de inicio de la operación de edición.

Cuando indique un punto en el que no haya datos, en la pantalla aparecerá un símbolo "*" .

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Copy Src END”. Esta pantalla le permite especificar el punto final del rango a copiar.



4. Para introducir el punto final del rango a copiar, utilice el mismo procedimiento que en el paso 2.

Si quiere reproducir el rango especificado, pulse la tecla PLAY [►].

5. Pulse la tecla [ENTER] .

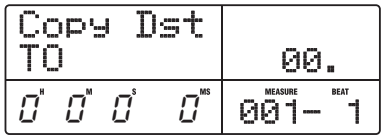
En pantalla aparecerá la indicación “Copy Dst TR xx-yy” (donde xx es el número de la pista e yy el número de la toma V). Esta pantalla le permite especificar la pista/toma V utilizada como destino de la operación de copia.

NOTA

- Si ha elegido una única pista como fuente para la copia, solo podrá elegir una única pista como destino de la copia.
- Si ha elegido dos pistas adyacentes o la pista master como fuente para la copia, solo podrá elegir como destino de la operación de copia dos pistas adyacentes o la pista master. En este caso, la toma V elegida entonces para esa pista se convertirá en el destino de la edición.

6. Indique la pista/toma V destino de la copia del mismo modo que hizo para escoger la pista/toma V fuente para dicha operación y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación. Esta pantalla le permite especificar el punto de inicio de la toma V que sirve como destino de la copia.



7. Indique el punto de inicio del destino de la copia del mismo modo que para la fuente de copia y pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación “Copy SURE?”.

8. Para ejecutar la operación de copia, pulse la tecla [ENTER].

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], volverá a la pantalla anterior. El pulsar varias veces la tecla [EXIT] le permite volver a las pantallas anteriores.

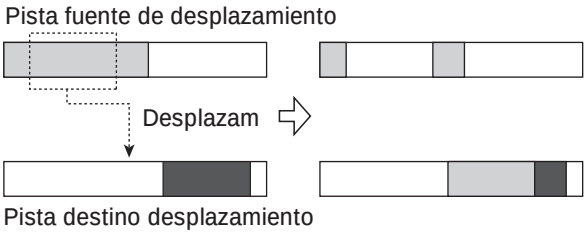
Cuando la operación de copia haya sido ejecutada, en pantalla aparecerá la indicación “Copy COMPLETE” y la unidad volverá al menú de edición de pistas.

A viso

Para pegar el mismo rango varias veces, utilice la función de bucle de frase (→ p. 65).

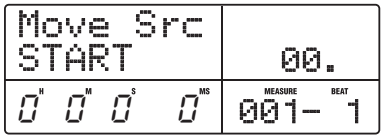
Desplazamiento de un determinado rango de datos

Puede trasladar los datos audio de un determinado rango a una posición específica de una pista. Esta operación sobregrabará los datos existentes en la posición de destino. Los datos de la fuente de desplazamiento serán eliminados.



1. Para elegir la pista/toma V fuente de desplazamiento, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos de edición” y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla que aparecerá será la mostrada a continuación. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial del rango que vaya a desplazar.



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial de la operación de desplazamiento.

También puede introducir el punto como una marca.

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá el mensaje “Move Src END”.

4. Para indicar el punto final de la operación de desplazamiento, utilice el mismo procedimiento que en el paso 2.

Para reproducir el rango especificado, pulse la tecla PLAY [►].

5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla que le permitirá especificar la pista/toma V utilizada como destino de esta operación.

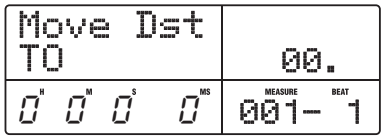
NOTA

- Si ha elegido una única pista como fuente para la operación de desplazamiento, solo podrá elegir una única pista como destino de dicha operación.
- Si ha elegido dos pistas adyacentes o la pista master como fuente de la operación de desplazamiento, solo podrá elegir como destino de esta operación esos mismos casos. En este caso, la toma V elegida entonces para esa pista se convertirá en el destino de la edición.

6. Indique la pista/toma V destino de la operación de desplazamiento del mismo modo que hizo para escoger la pista/toma V fuente para dicha operación y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación que le permite especificar el punto inicial del destino de la

opreación de desplazamiento.



7. Indique el punto de inicio del destino de la operación de desplazamiento del mismo modo que para la fuente de dicha operación y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Move SURE?”.

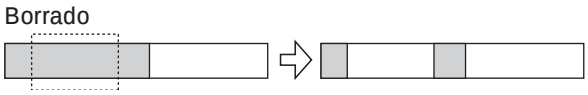
8. Para ejecutar la operación de desplazamiento, pulse la tecla [ENTER].

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], volverá a la pantalla anterior.

Cuando se haya ejecutado el desplazamiento, en pantalla aparecerá la indicación “Move COMPLETE” y la unidad volverá al menú de edición de pistas.

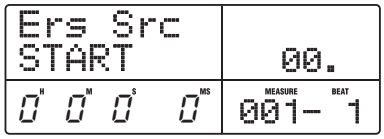
Borrado de un determinado rango de datos

Puede borrar los datos audio de un determinado rango y hacer que ese rango pase a la condición de anulación (no grabado).



1. Para elegir la pista/toma V en la que vaya a realizar la operación de borrado, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos de edición” y pulse [ENTER] .

La pantalla que aparecerá será la mostrada a continuación. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial del rango que vaya a borrar.

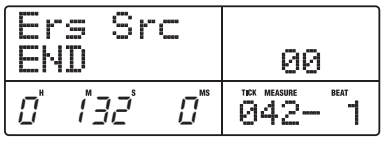


2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial de la operación de borrado.

También puede especificar el punto como una marca.

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Ers Src END”.



4. Para indicar el punto final de la operación de borrado, use el mismo procedimiento que en el paso 2.

Para reproducir el rango especificado, pulse la tecla PLAY [►].

5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la operación “Erase SURE?” .

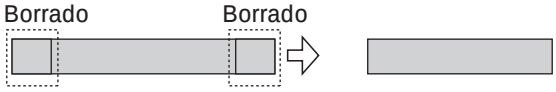
6. Para ejecutar la operación de borrado, pulse la tecla [ENTER].

Utilice la tecla [EXIT] en lugar de [ENTER] para desplazarse a las pantallas anteriores.

Cuando se haya ejecutado el borrado, en pantalla aparecerá la indicación “Erase COMPLETE” y la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Retoque de un determinado rango de datos

Puede borrar los datos audio de un determinado rango y ajustar el punto de inicio/final de los datos (retoque). Por ejemplo, cuando vaya a grabar la pista master en un disco CD-R/RW, puede que quiera eliminar una serie de secciones al principio y al final de la toma V que vaya a utilizar.



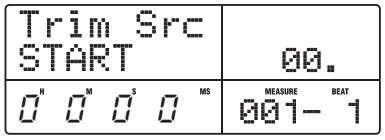
NOTA

Cuando son borrados (retoque) los datos que están antes de una sección específica, los datos audio restantes se desplazarán hacia delante en esa cantidad. Con ello puede que la temporización se desajuste con respecto a otras pistas/tomas V.

1. Para elegir la pista/toma V en la que vaya a realizar el retoque, siga los pasos 1 - 6 de “pasos básicos de edición” y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla siguiente. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial para el rango que se conservará después de realizar la operación de retoque (todos los datos

anteriores a este punto serán eliminados).



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial del rango.

También puede especificar el punto como una marca.

3. Pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación "Trm Src END".

4. Para indicar el punto final del rango, utilice el mismo procedimiento que en el paso 2.

Todos los datos detrás de este punto serán eliminados.
Para reproducir el rango especificado, pulse PLAY [►] .

5. Pulse la tecla [ENTER].

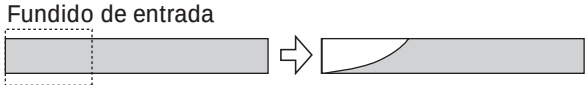
En pantalla aparecerá la indicación "Trim SURE?".

6. Para ejecutar la operación de retoque, pulse la tecla [ENTER].

Utilice la tecla [EXIT] en lugar de [ENTER] para pasar a las pantallas anteriores.
Cuando se haya ejecutado el retoque, en pantalla aparecerá la indicación "Trim COMPLETE" y la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Fundido de entrada/salida de un rango específico de datos

Puede realizar un fundido de entrada o uno de salida sobre un rango de datos concreto.

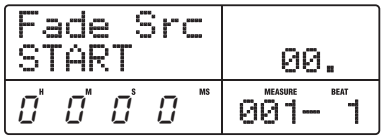


NOTA

La orden de fundido de entrada/salida no realiza una simple modificación del volumen de la pista. En realidad regraba los datos de forma de onda y por lo tanto no se puede deshacer una vez que se haya realizado. Si quiere conservar la condición anterior a la operación de edición, utilice la función de captura para esa pista (→ p. 63).

1. Para elegir la pista/toma V en la que va a realizar el fundido de entrada/salida, siga los pasos 1 - 6 de "pasos básicos de edición" y pulse [ENTER] .

Aparecerá la siguiente pantalla que le permite especificar el punto de inicio para el fundido de entrada/salida.

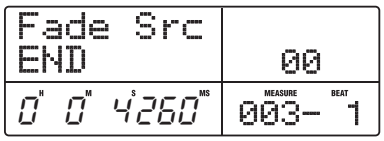


2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial del fundido de entrada/salida.

También puede especificar el punto como una marca.

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "Fade Src END".



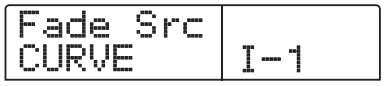
4. Para especificar el punto final del fundido de entrada/salida, use el mismo procedimiento que en el paso 2.

Para reproducir el rango especificado de la toma V, pulse la

tecla PLAY [►] .

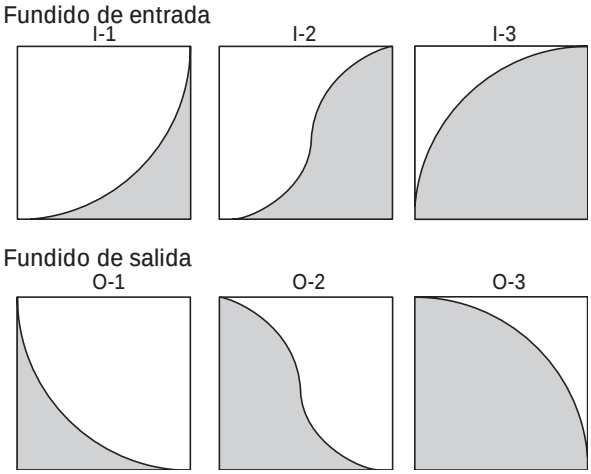
5. Pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la siguiente pantalla.



6. Gire el dial para elegir la curva para el fundido de entrada/salida.

Las curvas I-1 a I-3 son curvas para fundidos de entrada, mientras que las curvas O-1 a O-3 son curvas para fundidos de salida. El aspecto de estas curvas es el siguiente:



7. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Fade I/O SURE?” .

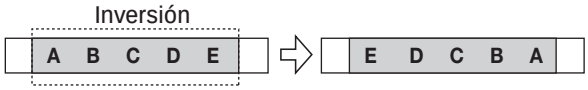
8. Para ejecutar la operación de fundido de entrada/salida, pulse la tecla [ENTER] .

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER] podrá desplazarse a las pantallas anteriores.

Cuando se haya ejecutado la operación de fundido de entrada/salida, en pantalla aparecerá la indicación “Fade I/O COMPLETE” y la unidad volverá al menú de edición de pistas.

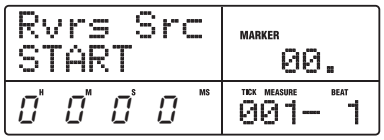
Inversión de un rango específico de datos audio

Puede invertir el orden de un determinado rango de datos audio.



1. Para elegir la pista/toma V que vaya a invertir, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos de edición” y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación. Esta pantalla le permite especificar el punto inicial del rango a invertir.

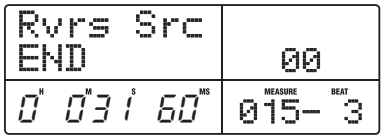


2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial del rango de datos que vaya a invertir.

También puede especificar el punto como una marca.

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Rvrs Src END”.



4. Para especificar el punto final del rango que vaya a invertir, utilice el mismo procedimiento que en el paso 2 .

Para reproducir el rango especificado de la toma V, pulse la tecla PLAY [►] .

5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Reverse SURE?”.

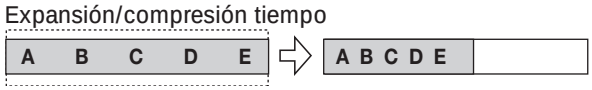
6. Para ejecutar la operación de inversión, pulse la tecla [ENTER] .

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de [ENTER], podrá retroceder a las pantallas anteriores.

Cuando se haya ejecutado la operación de inversión, en pantalla aparecerá la indicación “Reverse COMPLETE” y la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Modificación de la duración de un rango específico de datos

Puede cambiar la duración de todos los datos audio de una pista sin modificar el tono (Expansión/compresión de tiempo). Los datos expandidos o comprimidos pueden ser grabados sobre los antiguos datos en la misma pista o puede pegarlos en otra pista.

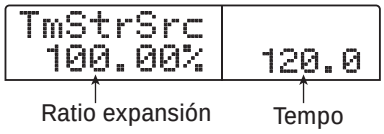


1. Para elegir la pista/toma V en la que vaya a realizar la expansión/compresión de tiempo, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos de edición” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permite elegir una pista/toma V en la que colocar los datos audio después de realizar la expansión/compresión de tiempo. En esta pantalla aparece la indicación “TmStrDst TR xx-yy” (dondee xx es el número de la pista e yy es el número de la toma V).

2. Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir la pista/toma V de destino y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



Esta pantalla le permite especificar el ratio para la expansión/compresión de tiempo de dos maneras diferentes (la opción elegida parpadeará):

- **Stretch ratio (%)**

Expresa la longitud de la pista después de realizar la expansión/compresión de tiempo. El rango para este parámetro va de 50% a 150%.

- **Tempo (BPM)**

Ajusta el tempo (tiempos musicales por minuto) después de realizar la expansión/compresión de tiempo, utilizando como referencia el tempo ajustado en la canción rítmica. El valor por defecto es el tempo ajustado al principio de la canción rítmica activa.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la unidad en la que vaya a realizar el ajuste de la expansión/compresión de tiempo.

La sección parpadeante se desplazará.

4. Gire el dial para ajustar la expansión/compresión de tiempo.

Cuando introduzca el ajuste de alguna de las dos formas explicadas anteriormente, la otra cambiará también de acuerdo a este ajuste.

NOTA

Aunque utilice la opción BPM, no podrá superar el rango de ajuste del 50 al 150% del otro valor.

5. Pulse la tecla PLAY [►] y después pulse STOP [■] en el punto final del rango en el que quiera realizar la expansión/compresión de tiempo.

Se reproducirá la pista expandida o comprimida y cuando pulse la tecla STOP [■], en pantalla aparecerá el mensaje "TimStrch SURE?" que le pide que confirme que quiere realizar la operación de expansión/compresión.

6. Para ejecutar la operación de expansión/compresión de tiempo, pulse la tecla [ENTER] .

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de [ENTER], podrá retroceder a las pantallas anteriores.

Cuando se haya ejecutado la operación de expansión/compresión de tiempo, en pantalla aparecerá la indicación “TimStrch COMPLETE” y la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Edición utilizando tomas V

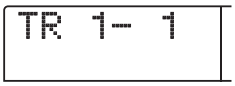
También puede editar los datos audio grabados en tomas V. Por ejemplo, puede copiar una determinada toma V en otra toma V para realizar un volcado de la misma o puede borrar una toma V que no vaya a necesitar más.

Pasos básicos de edición de tomas V

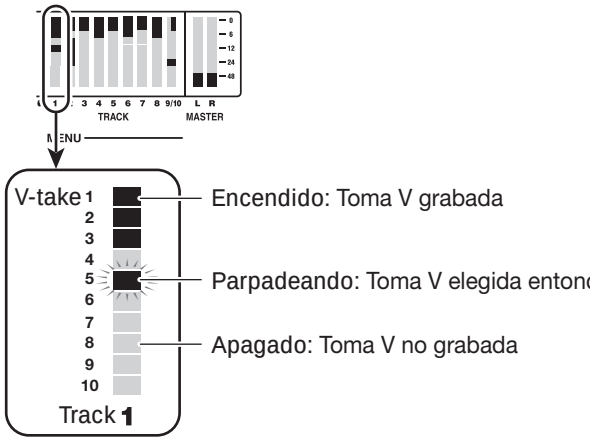
En la edición de datos audio en tomas V hay una serie de pasos comunes para las distintas operaciones:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE] en la sección de parámetros de pista .

Se encenderá la tecla y aparecerá una pantalla que le permitirá elegir la toma V.



Mientras aparezca esta pantalla, el estado encendido/apagado/parpadeando del medidor de nivel le indicará la elección de las tomas V y la presencia o ausencia de datos audio.



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial para elegir una pista y una toma V.

La tecla de estado para la pista elegida en ese momento estará iluminada en naranja. También puede pulsar una tecla de estado para elegir una pista.

También puede seleccionar la pista master. En este caso, aparecerá la indicación “M- 1” y estará encendida la tecla [MASTER] .

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá un menú para la edición de datos audio en forma de pistas.

4. Pulse repetidamente la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] para cargar la orden que quiera.

Puede elegir entre las siguientes órdenes de edición:

- **ERASE**

Borra los datos audio de una pista/toma V específica.

- **COPY**

Copia los datos audio de una pista/toma V específica en otra pista/toma V .

- **MOVE**

Traslada los datos audio de una pista/toma V específica a otra pista/toma V.

- **EXCHG (Exchange)**

Intercambia los datos audio de una pista/toma V específica con los datos de otra pista/toma V.

A viso

Si es necesario, en esta pantalla puede cambiar la pista/toma V elegida.

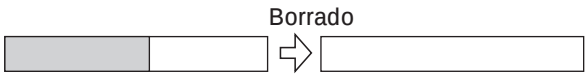
5. Pulse la tecla [ENTER].

Los pasos posteriores serán diferentes dependiendo del tipo de orden que haya elegido. Vea las secciones correspondientes a dichas órdenes.

6. Cuando haya sido ejecutada la orden de edición, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

Borrado de una toma V

Puede borrar los datos audio de una toma V específica. Dicha toma V vuelve a la condición de no grabada.



1. Siga los pasos 1 - 5 del apartado “pasos básicos de edición de tomas V” para elegir la pista/toma V que quiera borrar y para que en pantalla aparezca la indicación “ERASE”. Pulse la tecla [ENTER] .

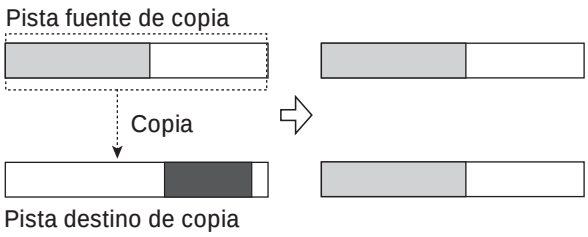
En pantalla aparecerá la indicación “ERASE SURE?” .

2. Para ejecutar la operación de borrado, pulse de nuevo la tecla [ENTER] . Para anular la operación, pulse la tecla [EXIT] .

Cuando haya acabado la operación de borrado, la unidad volverá al menú de edición de tomas V.

Copia de una toma V

Puede copiar los datos audio de una determinada toma V en otra toma. Esta acción sobregraba los datos existentes en la toma V de destino. Los datos en toma V fuente para la operación de copia no sufrirán ninguna alteración



1. Siga los pasos 1 - 5 del apartado “pasos básicos de edición de tomas V” para elegir la pista/toma V que quiera copiar y para que en pantalla aparezca la indicación “COPY”. Pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir el destino de la copia.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial para elegir la toma V de destino y pulse la tecla [ENTER].

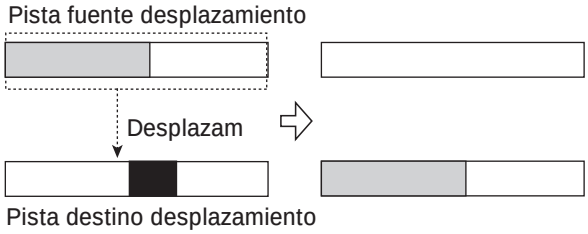
En pantalla aparecerá la indicación “COPY SURE?” .

3. Para ejecutar la operación de copia, pulse de nuevo la tecla [ENTER]. Para anular la operación, pulse la tecla [EXIT] .

Cuando haya terminado la operación de copia, la unidad volverá el menú de edición de tomas V.

Desplazamiento de una toma V

Puede trasladar los datos audio de una toma V específica a cualquier otra toma V. Esta acción sobregrabará cualquier dato existente en la toma V de destino. Los datos en la toma V fuente para esta operación serán borrados.



1. Siga los pasos 1 - 5 de “pasos básicos de edición de tomas V” para elegir la pista/toma V que quiera trasladar y para que en pantalla aparezca la indicación “MOVE”. Pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá una pantalla para que elija el destino de la operación de desplazamiento.

2. Utilice los cursores izquierdo/derecho y el dial para elegir la toma V de destino y pulse la tecla [ENTER].

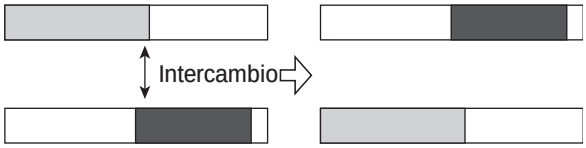
En pantalla aparecerá la indicación “MOVE SURE?”.

3. Para ejecutar la operación de desplazamiento, pulse de nuevo la tecla [ENTER]. Para anular la operación, pulse la tecla [EXIT] .

Cuando haya terminado la operación de desplazamiento, la unidad volverá el menú de edición de tomas V.

Intercambio de tomas V

Puede intercambiar los datos audio de dos tomas V específicas.



1. Siga los pasos 1 - 5 del apartado “pasos básicos de edición de tomas V” para elegir la pista/toma V fuente para el intercambio y para que en pantalla aparezca la indicación “EXCHG” . Pulse después la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla para que elija el destino de la operación de intercambio.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial para elegir la toma V destino del intercambio y pulse la tecla [ENTER] .

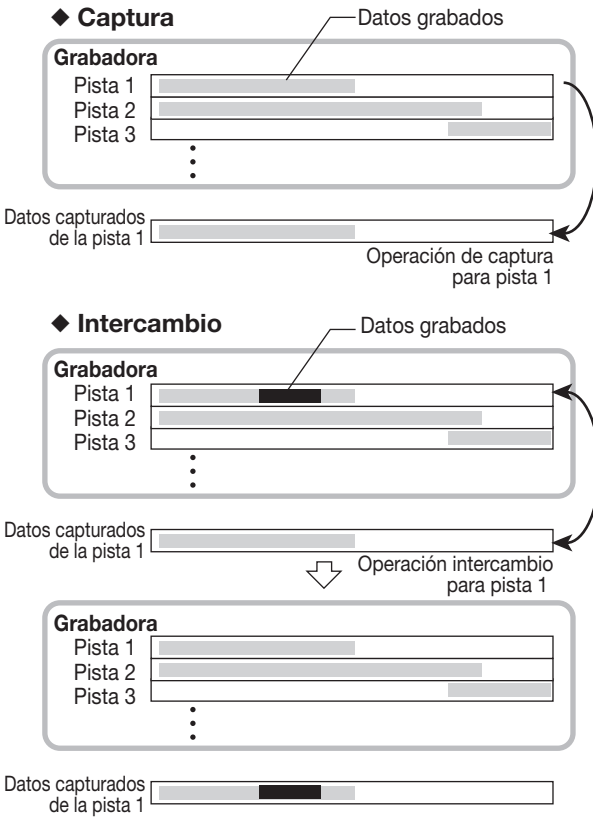
En pantalla aparecerá la indicación “EXCHG SURE?”.

3. Para ejecutar la operación de intercambio, pulse de nuevo la tecla [ENTER]. Para anular la operación, pulse la tecla [EXIT] .

Cuando haya terminado la operación de intercambio, la unidad volverá el menú de edición de tomas V.

Captura de pista e intercambio

Puede capturar los datos audio de cualquier pista y almacenarlos temporalmente en el disco duro. Después puede intercambiar los datos capturados con los datos que contiene la pista. Esto le permite por ejemplo grabar el estado de una pista antes de realizar una operación de edición. Si el resultado de esta operación no le satisface, puede conseguir fácilmente que la pista recupere su estado previo.



NOTA

Los datos de la pista capturada serán borrados del disco duro cuando se grabe el proyecto elegido entonces.

Captura de una pista

Puede capturar los datos audio de una pista específica.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [CAPTURE/SWAP] de la sección de control.

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir una pista.

2. Utilice las teclas de estado o el dial para elegir la pista que quiera capturar.

La tecla de estado para la pista elegida entonces estará encendida en naranja.
También puede escoger la pista master. En este caso, aparecerá la indicación “MASTER” y la tecla de estado [MASTER] estará encendida.

NOTA
No puede capturar una pista que no haya sido grabada.

3. Pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación “CAPTURE SURE?”.

4. Para que se lleve a cabo la operación de captura, vuelva a pulsar la tecla [ENTER].

Cuando se haya realizado la operación de captura, en pantalla aparecerá la indicación “SWAP TRxx” (donde xx es el número de pista). Entonces puede realizar un intercambio de datos con la pista que aparece en pantalla.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] .

A viso
Para capturar varias pistas, repita los pasos 1 - 4.

Intercambio de los datos de pista y de los datos capturados

Puede intercambiar los datos de una pista y los datos capturados.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [CAPTURE/SWAP] en la sección de control.

2. Utilice las teclas de estado o el dial para elegir una pista capturada previamente.

Cuando haya escogido una pista capturada, en pantalla aparecerá la indicación “SWAP”.

A viso
Si elige una pista que no haya sido capturada previamente, aparecerá la indicación “CAPTURE”.

3. Pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación “SWAP SURE?”.

4. Para realizar la operación de intercambio, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Se intercambiarán los datos audio de la pista elegida y los datos audio capturados previamente.

A viso
Si vuelve a realizar la operación de intercambio, la pista recuperará el contenido que tenía entes de realizar la primera operación de intercambio.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Referencia [bucle de frase]

El MRS-1266 le permite manejar parte de una pista grabada o un fichero audio en CD-ROM como una frase musical que podrá cargar y reproducir con total libertad, en una secuencia preprogramada o un cierto número número de veces. Puede grabar el resultado en cualquier pista/toma V. Esta función recibe el nombre de “bucle de frase”. Por ejemplo, puede utilizar un CD comercial con muestreos para capturar bucles de batería en cualquier orden y utilizarlos para crear una pista rítmica.
Esta sección le explica los pasos que implica la creación de un bucle de frase.

¿Qué tipos de frases musicales se pueden utilizar?

El MRS-1266 puede gestionar hasta 100 frases musicales en un único proyecto. Las frases son almacenadas en el disco duro en una zona llamada “pool de frases”. Una frase musical puede estar constituída por los siguientes tipos de datos:

(1) Cualquier pista/toma V del proyecto cargado entonces

Puede elegir cualquier pista/toma V del proyecto cargado en ese momento y especificar en él un determinado rango para que sea utilizado como una frase musical.

(2) Fichero audio en CD-ROM/R/RW

Puede cargar un fichero audio mono o stereo (fichero de 8/16 bits AIFF o WAV con una frecuencia de muestreo 8 - 48 kHz) desde un CD-ROM/R/RW introducido en la unidad CD-R/RW y utilizarlo como una frase musical.

Nota

- Después de cargarlos, todos los ficheros audio son reproducidos con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si es necesario, los ficheros con otras frecuencias de muestreo pueden ser convertidos (remuestreados) a 44.1 kHz.

Nota

- El MRS-1266 no reconoce los ficheros que no cumplan el standard del nivel 1 de la ISO9660.
- El MRS-1266 no reconoce los ficheros grabados en un disco cuya sesión esté abierta todavía.

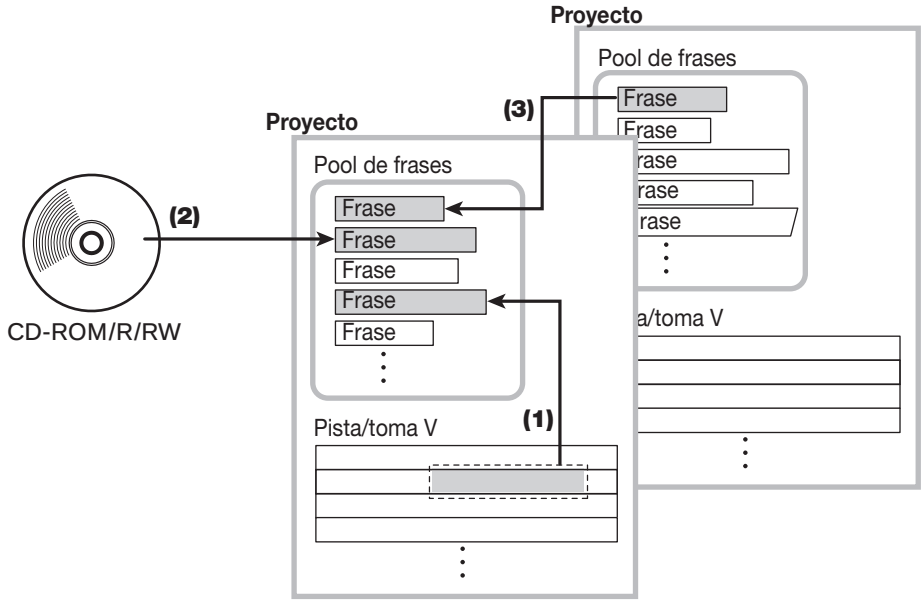
(3) Frase de otro proyecto

También puede cargar cualquier frase de un proyecto grabado en el disco duro del MRS-1266. En este caso, no será posible especificar un rango.

A viso

No puede cargar directamente una pista audio desde un CD como una frase musical. Primero deberá leerla sobre una pista (→ p. 137).

Una vez que haya cargado una serie de frases musicales en el pool de frases, puede especificar distintos parámetros como el rango de reproducción y el nivel de volumen, y después puede indicar una secuencia de reproducción y el número de veces que será reproducida cada frase musical . Después puede grabar el resultado en cualquier pista/toma V como un bucle de frase.



Carga de una frase musical

En esta sección le explicamos cómo cargar una frase musical en el pool de frases.

Pasos básicos para cargar una frase

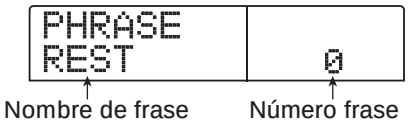
En el proceso de carga de frases musicales hay una serie de pasos que son comunes para todos los tipos de frases. Estos pasos son los siguientes:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY PHRASE" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá el menú de frases musicales.



3. Gire el dial para elegir un número en el que debería ser cargada la frase.

Si elige un número de frase que esté vacío, en pantalla aparecerá la indicación "EMPTY".

NOTA

Si elige algún número en el que ya haya cargada alguna frase, la frase anterior será eliminada y reemplazada por la nueva frase.

4. Pulse de nuevo la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] en la sección de pantalla .

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades de frases musicales.

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "PHRASE IMPORT" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el menú para elegir la fuente que vaya a importar.

6. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir una de las opciones que le indicamos a continuación y pulse la tecla [ENTER] .

● TAKE

Importa un rango específico de datos audio de cualquier pista/toma V del proyecto cargado en esos momentos.

● WAV/AIFF

Importa un fichero audio (WAV/AIFF) de un CD-ROM o CD-R/RW introducido en la unidad CD-R/RW o del disco duro interno.

● PHRASE

Importa una frase del pool de frases o de otro proyecto grabado en el disco duro.

Los pasos posteriores son distintos dependiendo de la fuente que haya elegido. Para consultar lo que debe hacer en cada caso, consulte las secciones correspondientes.

Después de que la operación de importación haya sido ejecutada, volverá a aparecer en pantalla el menú de frases musicales. Puede incluir hasta 100 frases en un proyecto (la duración de cada frase oscila entre 1 segundo y 30 minutos a una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz).

Importación de una toma V del proyecto activo

Puede especificar un rango de cualquier pista/toma V del proyecto activo y utilizarlo como material para un bucle de frase.

1. Para elegir la opción "TAKE" como fuente de importación, repita los pasos 1 - 6 del apartado "pasos básicos para cargar una frase". Pulse después la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación "ImprtSrc TR xx-yy" (donde xx es el número de pista e yy el número de toma V) .

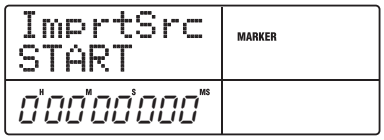
2. Gire el dial para elegir el número de pista (1 - 10) y utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el número de la toma V (1 - 10).

En esta pantalla, las pistas stereo 9/10 son tratadas como dos pistas independientes. Además, también puede elegir para su cargar las tomas V que no tenga seleccionadas entonces para las pistas 1 - 10 .
Cuando tenga elegida la pista 10, al girar el dial más hacia la derecha aparecerá la siguiente pantalla.

Cuando aparezca esta pantalla, al girar el dial hacia la derecha elegirá parejas de pistas formadas por una pista impar/par (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) o la pista master. En este caso, el destino de la operación de carga será la toma V elegida para las dos pistas o para la pista master.

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “ImprtSrc START”. En esta situación, puede especificar el punto de inicio para el rango de datos que vaya a importar.



4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para especificar el punto de inicio.

Si desplaza la sección parpadeante hasta el campo MARKER de la pantalla, podrá especificar una marca girando el dial. En este caso, la posición de la marca será el punto de inicio de la región que vaya a importar.

NOTA

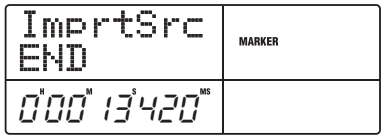
- Para realizar una reproducción de barrido de la toma V de la pista especificada (→ p. 52), mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse la tecla PLAY [►].
- El rango de reproducción del bucle de frase puede ser retocado también tras su importación. Por tanto, basta con que aquí haga una selección amplia o grosera.

NOTA

No puede especificar un punto en el que no haya datos audio. Si intenta hacer esto, en pantalla aparecerá la indicación “ * ” .

5. Cuando haya especificado el punto de inicio, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



6. Especifique del mismo modo el punto final.

Para reproducir el rango especificado, pulse PLAY [►] .

7. Cuando haya especificado el punto final, pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “IMPORT SURE?” .

8. Pulse la tecla [ENTER] .

La frase será importada. Cuando haya terminado el proceso de importación, volverá a aparecer el menú de frases musicales.

Importación de un fichero WAV/AIFF

Puede importar un fichero audio (WAV/AIFF) desde un CD-ROM o CD-R/RW introducido en la unidad CD-R/RW o desde el disco duro interno.
Antes de ello es necesario realizar una serie de operaciones preliminares.

● Cuando realice la importación desde la unidad CD-R/RW

Introduzca en la unidad CD-R/RW un CD-ROM o CD-R/RW que contenga ficheros audio.

● Cuando haga la importación desde el disco duro interno

Copie ficheros audio desde un ordenador en una carpeta llamada "WAV_AIFF" que esté justo dento del directorio raíz (carpeta de nivel superior) del disco duro interno.

NOTA

- Para copiar ficheros audio en el disco duro interno, necesitará la tarjeta opcional y un ordenador. Para más detalles, consulte la documentación de la tarjeta opcional.
- No serán reconocidas subcarpetas que estén colocadas dentro de la carpeta WAV_AIFF.

1. Para elegir la opción "WAV/AIFF" como fuente de importación, repita los pasos 1 - 6 del apartado "pasos básicos para cargar una frase". Pulse después la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "IMPORT CD-ROM". Ahora puede elegir la unidad fuente.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la unidad fuente: "CD-ROM" (unidad CD-R/RW) o "IntHDD" (disco duro interno).

3. Pulse la tecla [ENTER].

La unidad buscará los ficheros WAV/AIFF en la unidad especificada. Cuando localice esos ficheros, aparecerán en pantalla sus correspondientes nombres.

4. Gire el dial para elegir el fichero audio que quiera importar.

Cuando tenga que acceder a un disco introducido en la unidad CD-R/RW que tenga ficheros audio dentro de una determinada carpeta, elija con el dial el nombre de la carpeta.

En esta situación, cuando pulse la tecla [ENTER], aparecerán en pantalla los ficheros que haya dentro de la carpeta elegida. Utilice la tecla [EXIT] para subir un nivel.

5. Para que se realice el proceso de importación, pulse la tecla [ENTER] .

Dependiendo de la frecuencia de muestreo del fichero audio importado, ocurrirá lo siguiente:

● Frecuencia de muestreo de 44.1 kHz

Cuando pulse la tecla [ENTER] se importará el fichero audio. Cuando haya terminado el proceso, volverá a aparecer el menú de frases musicales.

● Frecuencia de muestreo distinta de 44.1 kHz

Cuando pulse la tecla [ENTER] aparecerá una pantalla que le permitirá realizar una conversión (remuestreo) a la frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.

Gire el dial para activar/desactivar el proceso de remuestreo y después vuelva a pulsar la tecla [ENTER] . Cuando haya terminado el proceso de importación, volverá a aparecer el menú de frases musicales.

NOTA

Los ficheros audio importados siempre serán reproducidos con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si desactivó el remuestreo durante la importación, un fichero que haya sido importado con una frecuencia de muestreo distinta será reproducido con un tono diferente.

Importación de una frase desde un proyecto distinto

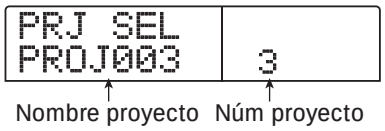
Puede importar cualquier frase que esté dentro del pool de frases de otro proyecto grabado en el disco duro.

A viso

Cuando importe una frase musical desde el pool de frases de otro proyecto, no podrá especificar un rango. Si es necesario, edite el punto de reproduccción de la frase después de importar la frase.

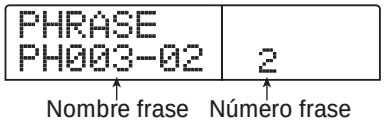
1. Para elegir la opción "PHRASE" como fuente de importación, repita los pasos 1 - 6 del apartado "pasos básicos para cargar una frase". Pulse después la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "PRL SEL xxxxx" (donde xxxxx es el nombre del proyecto). Ahora puede elegir el proyecto fuente.



2. Gire el dial para elegir el proyecto fuente y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permite elegir frases musicales incluídas dentro de ese proyecto.



NOTA

Si el proyecto elegido no contiene ninguna frase musical, en pantalla aparecerá durante 2 segundos la indicación "NO DATA" y después volverá a aparecer la pantalla original.

3. Gire el dial para elegir la frase musical y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación "IMPORT SURE?".

4. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para que se ejecute el proceso de importación.

Se importará la frase. Cuando haya terminado de realizarse el proceso de importación, volverá a aparecer el menú de frases musicales.

Ajuste de los parámetros de las frases

Una vez que haya importado frases musicales al pool de frases, deberá especificar parámetros como el rango de reproducción y el número de compases. Puede ajustar individualmente para cada frase los siguientes parámetros:

● START/END

Este parámetro define el punto de inicio y final de la reproducción de la frase en unidades de tiempo. Por defecto, este parámetro está ajustado al principio y final de los datos importados. Puede utilizar este parámetro por ejemplo para extraer solo una parte de un bucle de batería importado desde un CD-ROM.

● MEAS X (número de compases)

Este parámetro define cuántos compases le corresponden al rango comprendido entre los valores del parámetro START/END. Este parámetro le permite comprimir o expandir la duración de la reproducción de la frase para que coincida con el ajuste de tempo de la sección de ritmos. Puede ajustar este parámetro entre 1 y 99 compases.

● TIMSIG (tipo de ritmo)

Este parámetro ajusta el tipo de compás de la frase musical. Este parámetro junto con el anterior (MEAS X) define la duración de la reproducción. El rango para este ajuste va de 1(1/4) a 8(8/4).

A viso

No es necesario ajustar este parámetro si no quiere que coincida el tempo de la frase musical con el de la sección rítmica.

● NAME

Es el nombre asignado a la frase musical.

● LVL (nivel)

Es el nivel de reproducción de la frase musical.

Para ajustar los parámetros anteriores, siga estos pasos:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY PHRASE" y pulse la tecla [ENTER] .

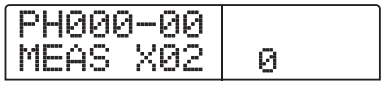
Aparecerán en pantalla los nombres y los números de las frases musicales del pool de frases.

3. Gire el dial para elegir el número de la frase que quiera editar.

Cuando pulse la tecla PLAY [►], se reproducirá la frase elegida. Si escoge un número en el que no haya ninguna frase importada, aparecerá la indicación "EMPTY" en lugar del nombre de la frase.

4. Pulse la tecla [EDIT] .

Aparecerá el menú de edición de frases musicales.



5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para cargar el parámetro que quiera editar.

- **MEAS X xx (xx = 1 - 99)**

Puede ajustar el número de compases en el rango comprendido entre 1 y 99.

- **TIMSIG**

Puede ajustar el tipo de compás en el rango que va de 1 a 8.

- **START**

Puede ajustar el punto de inicio de la frase en minutos, segundos y milisegundos.

- **END**

Puede ajustar el punto final de la frase en minutos, segundos y milisegundos.

- **NAME**

Le permite asignar un nombre a la frase.

- **LVL**

Puede ajustar el nivel de reproducción de la frase en el rango comprendido entre ±24 dB.

6. Para ajustar el valor, utilice el dial y las teclas de cursor izquierdo y derecho.

- **Ajuste de MEAS / TIMSIG / LVL**

Gire el dial para ajustar el valor numérico.

- **Ajuste de START / END**

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la unidad y gire el dial para ajustar el valor numérico.

- **Ajuste del parámetro NAME**

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la posición del carácter a modificar y gire el dial para escoger el carácter.

A viso

Puede utilizar la tecla PLAY [►] para comprobar la frase tanto durante como después de la edición.

7. Repita los pasos 5 - 6 para completar la frase musical.

Si quiere, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla del paso 2 y elija otro parámetro de frase.

8. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Copia de una frase

Puede copiar una frase musical en otro número de frase. Cualquier frase contenida en el destino de la copia será sobregrabada (borrada). Esta operación le resultará útil por ejemplo cuando vaya a usar una frase como plantilla y quiera guardarla con distintos ajustes de los parámetros.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación “UTILITY PHRASE” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.

3. Gire el dial para elegir la fuente a copiar.

4. Pulse la tecla [INSERT/COPY] en la sección rítmica.

Aparecerá la pantalla que le permite indicar el número de la frase musical que vaya a utilizar como destino del proceso de copia.

5. Gire el dial para elegir el número de frase que vaya a utilizar como destino de esta operación.

En pantalla aparecerá la indicación “COPY SURE?” .

NOTA

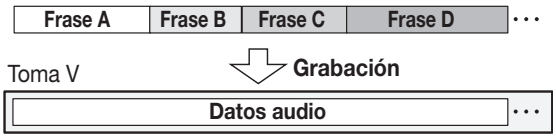
Si ya hay alguna frase en el lugar usado como destino de la copia, ésta será eliminada y reeemplazada por la frase musical utilizada como fuente del proceso de copia. Tenga cuidado de no eliminar ninguna frase de forma accidental.

6. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para que se realice el proceso de copia.

Se copiará la frase. Cuando haya terminado el proceso de copia, la pantalla volverá a la situación indicada en el paso 2.

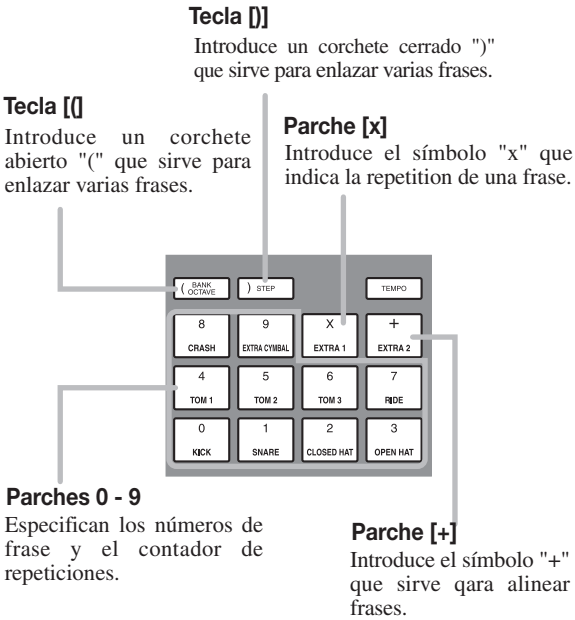
Creación de un bucle de frase

Las frases musicales grabadas en el pool de frases pueden ser grabadas y alineadas en cualquier secuencia y pueden ser repetidas varias veces. Puede grabar el resultado en una pista/toma V como un bucle de frase. Cuando lo almacene en la pista/toma V, el bucle de frase se grabará en el mismo formato que los datos audio normales, por lo que podrá utilizar la toma V resultante de la misma forma que el resto de tomas V.



Entrada numérica para un bucle de frase

Durante la creación de una frase musical, deberá introducir como valores numéricos la secuencia y el número de repeticiones del bucle de frase musical. Para ello tendrá que utilizar las teclas y los parches de la sección de ritmos, tal como le describimos abajo.


Tecla [)]
Introduce un corchete cerrado ")" que sirve para enlazar varias frases.
Tecla [(]
Introduce un corchete abierto "(" que sirve para enlazar varias frases.
Parche [x]
Introduce el símbolo "x" que indica la repetition de una frase.
(BANK OCTAVE
) STEP
TEMPO
8 CRASH
9 EXTRA CYMBAL
X EXTRA 1
+ EXTRA 2
4 TOM 1
5 TOM 2
6 TOM 3
7 RIDE
0 KICK
1 SNARE
2 CLOSED HAT
3 OPEN HAT
Parches 0 - 9
Especifican los números de frase y el contador de repeticiones.
Parche [+]
Introduce el símbolo "+" que sirve qara alinear frases.

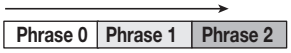
Las reglas básicas para crear una secuencia de bucle de frase son las siguientes:

● **Elección de una frase**

Utilice los parches 0 - 9 para elegir un número de frase entre 0 y 99.

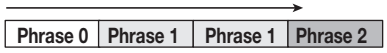
● Alineación de frases

Utilice el símbolo “+” para alinear frases. Por ejemplo, al introducir **0 + 1 + 2** obtendrá la siguiente secuencia de reproducción.



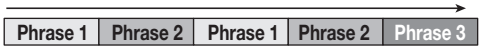
● Repetición de frases

Use el símbolo “x” para especificar las repeticiones de frases. “x” tiene preferencia sobre “+”. Por ejemplo, al introducir **0 + 1 x 2 + 2** obtendrá la siguiente secuencia de reproducción.

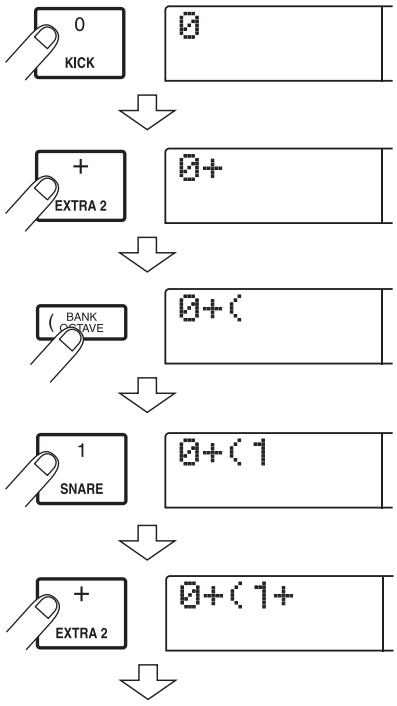


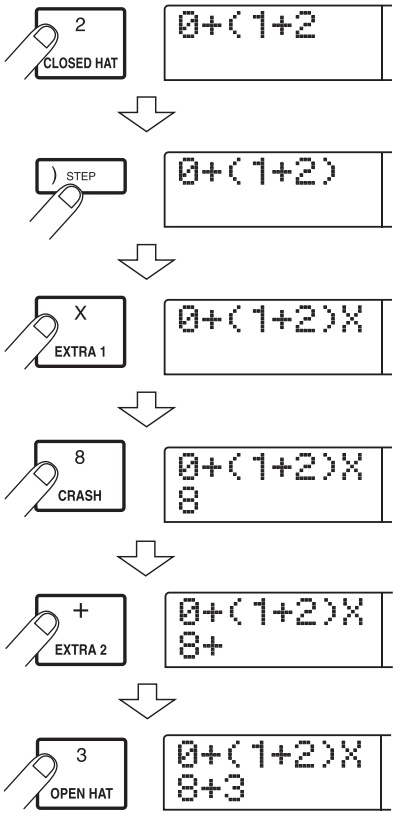
● Enlace de frases

Utilice los símbolos “(“ y “)” para enlazar un grupo de frases para su posterior repetición y emplee el símbolo “x” para indicar el número de repeticiones. Por ejemplo, al introducir **(1 + 2) x 2 + 3** obtendrá la siguiente secuencia de reproducción.



A continuación le explicamos como ejemplo los pasos que debe seguir para crear el bucle de frase **“0 + (1 + 2) x 8 + 3**”.





A viso

Si la ecuación para el bucle de frase no cabe en dos lineas, los caracteres se irán desplazando de uno en uno. Si utiliza las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición de entrada, la línea se moverá en ambos sentidos de acuerdo al botón pulsado.

Después de introducir una ecuación, puede editarla como le indicamos a continuación:

● Introduciendo números o símbolos

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para colocar el cursor (el segmento que parpadea) sobre la posición de inserción deseada. Toque el parche que quiera.

● Borrando números o símbolos

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para colocar el cursor (el segmento que parpadea) sobre la posición que quiera y pulse la tecla [DELETE/ERASE] .

Cuando haya terminado de introducir la ecuación, indique la pista/toma V en la que quiera guardar el bucle de frase como datos audio.

NOTA

- La ecuación para un bucle de frase es grabada como parte de un proyecto también después de grabar el resultado en una pista/toma V. Por ello podrá editar y reutilizar la

ecuación más adelante.

- Para un bucle de frase que ya haya sido grabado en una pista/toma V, no es posible volverlo a registrar en parte o añadir otro bucle de frase. En ese caso, especifique de nuevo toda la frase completa como una ecuación y grábela de nuevo.

Grabación de un bucle de frase en una pista

Esta sección le explica cómo crear un bucle de frase y grabarlo como datos audio en una pista/toma V específica.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY PHRASE" y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la siguiente pantalla:

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades de frases musicales.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "PHRASE CREATE" y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla mostrada abajo. Esta pantalla le permite elegir una pista/toma V para grabar el bucle de frase.

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial para elegir la pista/toma V en la que grabar el bucle de frase que vaya a crear.

Cuando esté seleccionada la pista 10, al girar el dial más hacia la derecha aparecerá la siguiente pantalla:

Cuando aparezca esta pantalla, al girar el dial hacia la derecha elegirá parejas de pistas formadas por una pista impar/par (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) o la pista master. En este caso, el destino de la operación de grabación será la toma V seleccionada entonces para las dos pistas o para la pista master.

NOTA

- Si la frase musical es monoaural y la pista de destino de la operación de grabación es stereo, se grabarán los mismos datos en ambas pistas.
- Si la frase es stereo y la pista de destino de la grabación es mono, se mezclarán los canales izquierdo y derecho de la frase cuando los datos vayan a ser grabados en la pista.
- Cuando elija una toma V que contenga datos audio, los datos existentes serán completamente borrados y sobregrabados por los nuevos datos audio.

6. Cuando haya elegido una pist/toma V, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permite seleccionar el número de bucle de frase.

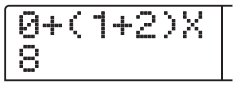
7. Gire el dial para elegir el número de bucle de frase que quiera y pulse la tecla [ENTER].

Puede crear bucles de frase con números comprendidos entre 1 - 10. Será asignado el nombre LOOP01 - LOOP10 a la frase respectiva.

Cuando pulse la tecla [ENTER], aparecerá la pantalla de entrada de bucle.

8. Utilice las teclas y parches de la sección rítmica para introducir la ecuación para crear el bucle.

Para más información sobre este tema, vea la página 71.



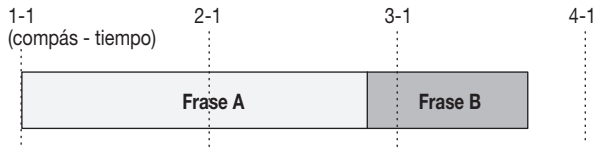
9. Cuando haya terminado de introducir la ecuación, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación. Esta pantalla le permitirá elegir si quiere que la reproducción de la frase musical coincida o no con el compás de la sección rítmica.

10. Gire el dial para elegir uno de los siguientes métodos.

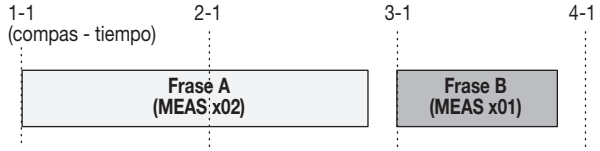
- **ADJUST OFF**

Cuando escoja este ajuste, se reproducirá continuamente la frase elegida, de forma independiente a las líneas de compás y tempo de la canción rítmica.



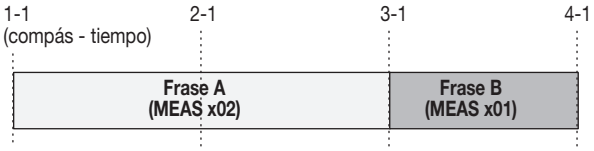
- **ADJUST BAR**

Cuando elija este ajuste, el principio de la reproducción de la frase será alineado con el principio del compás de la canción rítmica. Si un compás de la frase (el rango de reproducción de la frase dividido por el número de compases especificado por el parámetro MEAS X) es más largo que un compás de la canción rítmica, la frase terminará cuando hayan sido reproducidos el número de compases indicados por el parámetro MEAS X (→ p.69), sin esperar al final de la frase. Si un compás de la frase es más corto que un compás de la canción rítmica, habrá un espacio en blanco hasta el compás donde la reproducción salte a la siguiente frase.



- **ADJUST BAR & LEN**

Cuando elija este ajuste, la longitud de la frase será ajustada para que coincidan los compases de la canción rítmica y de la frase (no cambiará el tono)



NOTA

- Cuando elija ADJUST BAR o ADJUST BAR & LEN, compruebe que el parámetro MEAS X para cada frase está ajustado a un número de compases adecuado.Si el ajuste no es adecuado, la canción rítmica y la frase no estarán sincronizadas correctamente.
- Cuando el ratio de expansión/compresión supere un cierto rango, la reproducción puede que sea distinto a lo esperado. En este caso, en pantalla aparecerá el mensaje "Out of Range" durante el proceso de expansión/compresión.

11. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “CREATE SURE?”.

12. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para que se lleve a cabo el proceso de creación del bucle de frase.

Se creará el bucle de frase. Cuando haya terminado el proceso, la pantalla volverá a la situación en la que se encontraba en el paso 2.

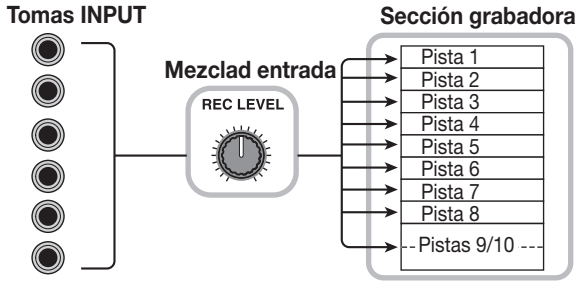
Referencia [Mezclador]

Esta sección le explica las funciones y el manejo del mezclador interno del MRS-1266.

Acerca del mezclador

El mezclador del MRS-1266 está dividido en dos secciones: un “mezclador de entrada” que procesa las señales de las tomas de entrada y un “mezclador de pista” que procesa las señales de las pistas de la sección de grabador y de la sección rítmica. A continuación le describimos los detalles de cada mezclador.

■ Mezclador de entrada



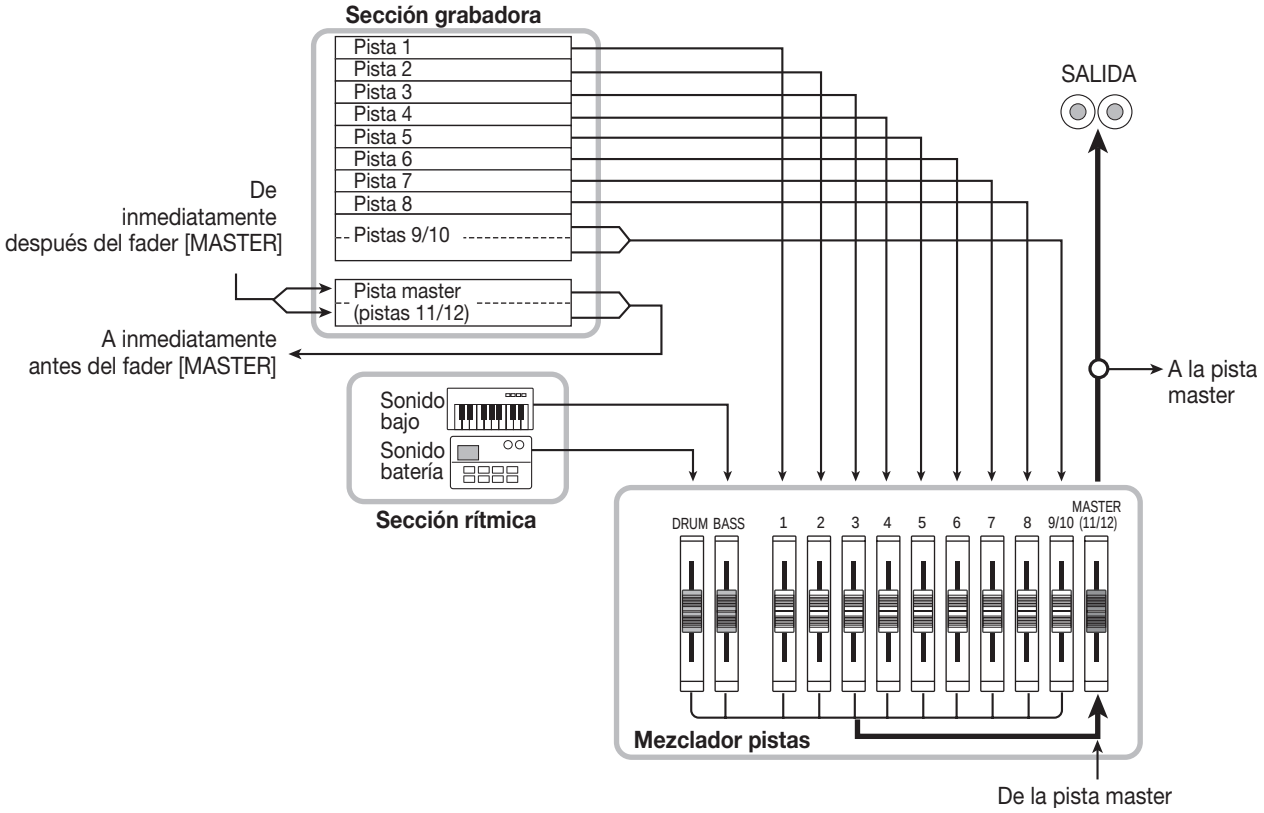
El mezclador de entrada sirve para ajustar la sensibilidad de las señales recibidas en las tomas INPUT 1 - 6 y GUITAR/BASS INPUT 1 - 2, ajustar distintos parámetros como el panorama y los niveles de envío a los efectos de envío/retorno y asignar las señales a las pistas de la grabadora.

Los parámetros que puede ajustar en el mezclador de entrada son los siguientes:

Parámetro	Descripción
CHO SEND	Envío volumen al chorus/retardo (efecto env/retor)
REV SEND	Volumen enviado a la reverb (efecto envío/retor)
PAN	Posición izquierda/derecha (balance del canal I/D)
REC LVL	Volumen de la señal entrante (posición del control [REC LEVEL])

■ Mezclador de pistas

El mezclador de pistas sirve para procesar las señales de reproducción de las pistas de la grabadora (1 - 8, 9/10) y el sonido del programa del kit de batería/bajo de la sección rítmica y mezclar estas señales en stereo. Las señales mezcladas por el mezclador de pistas son dirigidas a través del fader [MASTER] a las tomas [OUTPUT] y a la pista master (vea el diagrama mostrado abajo).



A viso

El sonido de batería y las pistas 9/10 son canales stereo.
Para estos, los ajustes de parámetros están enlazados.

Parámetro	Descripción	BAT./BAJO	Pista 1 - 8	Pistas 9/10	Pista master
EQ HI G	Cantidad realce/corte del EQ del rango de agudos	○	○	○	
EQ HI F	Frecuencia realce/corte del EQ del rango de agudos	○	○	○	
EQ LO G	Cantidad realce/corte del EQ del rango de graves	○	○	○	
EQ LO F	Frecuencia realce/corte del EQ del rango de graves	○	○	○	
CHO SEND	Volumen enviado al chorus/retardo (efecto env/retor)	○	○	○	
REV SEND	Volumen enviado a la reverb (efecto envío/retorno)	○	○	○	
PAN	Posición iquierda/derecha (balance canal I/D)	○	○	○	
FADER	Volumen de pista de la sección de ritmos	○	○	○	○
ST LINK	Enlace de parámetros de canales impar/par		○		
V TAKE	Toma V elegida para una pista		○	○	○

Funcionamiento básico del mezclador de entrada

Asignación de señales de entrada a las pistas de grabación

Esta sección le explica cómo ajustar el nivel de la entrada de señales a través de las tomas INPUT 1 - 6 y GUITAR/BASS INPUT 1 - 2 y cómo enviarlas a una pista en la sección de la grabadora.

1. Asegúrese de que el intrumento o el micro que quiera grabar esté conectado a la entrada INPUT 1 - 6 o a las tomas GUITAR/BASS INPUT 1 - 2 .

NOTA

- Cuando tenga conectado algún instrumento o micro tanto a la toma GUITAR/BASS 1 del panel frontal como a la toma INPUT 1 del panel trasero, o a la toma GUITAR/BASS 2 del panel frontal y a INPUT 2 del panel trasero, tendrá prioridad la toma del panel frontal.
- Entre los conectores balanceados y no bal*anceados del panel trasero, tendrá prioridad la toma no balanceada* (toma marcada como UNBALANCE).

2. Pulse la tecla [ON/OFF] de la entrada a la que esté conectada el instrumento o el micrófono, de forma que se encienda dicha tecla.

La tecla [ON/OFF] sirve para activar y desactivar una entrada. La entrada estará activada mientras esta tecla esté encendida.
Normalmente podrán estar activadas hasta dos teclas simultáneamente. Para activar dos entradas, pulse a la vez ambas teclas [ON/OFF] .

A viso

- Si ya tiene dos entradas seleccionadas y pulsa otra tecla [ON/OFF], se apagarán las teclas que estaban seleccionadas y se activará la última tecla pulsada.
- Normalmente, solo podrá grabar hasta dos pistas a la vez. Si activa el modo 6TR REC (→ p. 47), podrá grabar simultáneamente la señal procedente de seis entradas en seis pistas.

3. Mientras toca el instrumento, gire el control INPUT de la entrada elegida en el paso 2 para ajustar la sensibilidad de entrada.

Realice los ajustes de modo que el indicador [PEAK] solo parpadee esporádicamente cuando toque el instrumento al máximo volumen.

4. Si va a grabar el sonido a través del efecto de inserción, pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos y gire el dial para ajustar la posición de inserción del efecto a IN.

Con los ajustes por defecto de un proyecto, el efecto de inserción es introducido en el mezclador de entrada (IN), y se elige un parche adecuado para la grabación de la batería/bajo.

A viso

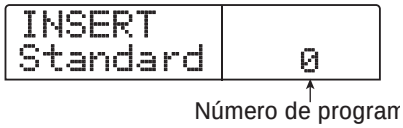
- Si quiere grabar sin enviar el sonido a través del efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS] en la sección de efectos para anular el efecto de inserción.
- La tecla [ON/OFF] de las entradas para las que esté seleccionado el efecto de inserción pasarán de estar encendidas en rojo a estarlo en naranja.

5. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal y pulse la tecla [EFFECT].

En pantalla aparecerá el parche de efectos elegido entonces.

6. Pulse una de las teclas [ALGORITHM] de la sección de efectos para elegir el algoritmo que quiera y gire el dial para elegir el parche que vaya a utilizar.

Cuando haya elegido el parche, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.



7. Mientras toca el instrumento, gire el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

El control [REC LEVEL] ajusta el nivel de la señal antes de enviarlo a la pista de grabación (es decir, después de que haya pasado a través del efecto de inserción). El indicador [CLIP] se encenderá si la señal satura. Ajuste el nivel de grabación tan alto como sea posible, pero evitando los ajustes que hagan que se encienda el indicador [CLIP].

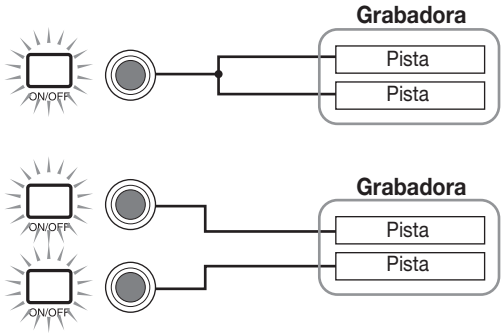
Aviso

- El nivel de la señal enviado a la pista de grabación cambiará de acuerdo a los ajustes de los parámetros del efecto de inserción. Si activa los parches del efecto de inserción o los parámetros de edición, deberá volver a comprobar si el nivel de grabación es adecuado.
- Puede comprobar el ajuste preciso del parámetro de control [REC LEVEL] pulsando la tecla [PAN] de la sección de parámetros de pistas→ la tecla [ON/OFF] del paso 2 → la tecla de cursor abajo.

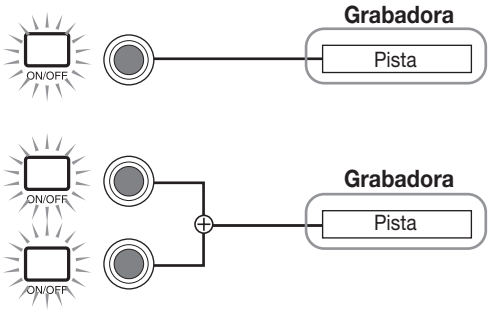
8. Pulse la tecla de estado para la pista de destino de la grabación (1 - 8, 9/10) de modo que dicha tecla se encienda en rojo. La pista estará ahora lista para la grabación.

La señal entrante en el mezclador de entrada será enviada a la pista de grabación. Puede elegir el modo de grabación para hasta dos pistas mono (1 - 8) o para una stereo (9/10). Cuando elija dos pistas mono, las parejas de pistas disponibles serán las siguientes: 1/2, 3/4, 5/6, o 7/8.
El flujo de señal desde el mezclador de entrada hasta la pista variará de la siguiente forma, dependiendo del número de entradas y de las pistas de grabación.

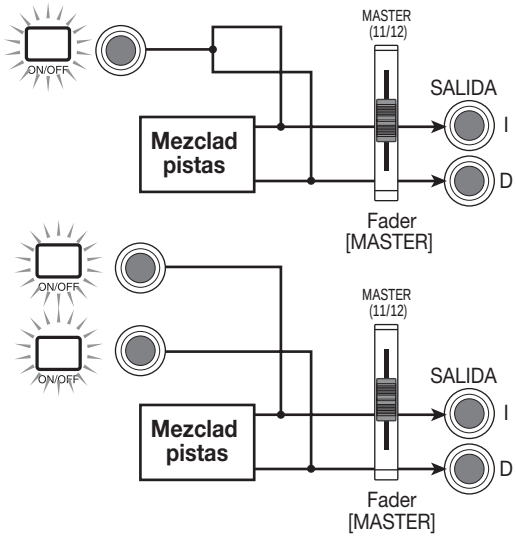
● Dos pistas mono o una pista stereo elegida como pista de grabación



● Una pista mono elegida como pista de grabación



● No hay ninguna pista elegida como pista de grabación



Nota

Los diagramas anteriores le muestran el flujo de señal cuando el efecto de inserción no ha sido introducido en el mezclador de entrada. Para consultar los detalles sobre el flujo de señal cuando sí que esté introducido el efecto de inserción, vea la página 120.

Ajuste de la profundidad de los efectos de envío/retorno

Puede ajustar la profundidad de los efectos de envío/retorno ajustando el volumen (nivel de envío) de la señal que es enviada desde el mezclador a cada efecto de envío/retorno (chorus/retardo, reverb). En un funcionamiento normal, el enviar la señal desde el mezclador de entrada hasta el efecto de envío/retorno solo aplicará el efecto a la señal que es enviada desde las tomas OUTPUT y no afectará a la señal que es grabada en una pista.

A viso

Para grabar en una pista la señal procesada por el efecto de envío/retorno, puede utilizar el volcado de grabación mientras esté encendida la tecla [ON/OFF] de la correspondiente entrada (→ p. 45).

1. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY] o la tecla [REVERB] para elegir un parche para el efecto de envío/retorno.

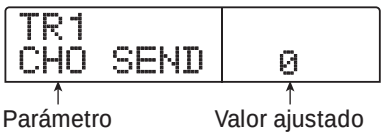
En pantalla aparecerá el parche elegido entonces para el efecto seleccionado (chorus/retardo o reverb).

2. Gire el dial para elegir el parche que quiera utilizar.

Cuando haya elegido el parche, pulse la tecla [EXIT] .

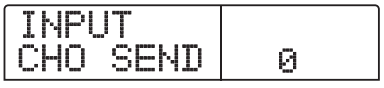
3. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o la tecla [REVERB SEND] en la sección de parámetros de pista para elegir el efecto de envío/retorno.

Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] si quiere ajustar el nivel de envío del chorus/retardo o la tecla [REVERB SEND] si lo que quiere ajustar es el nivel de envío de la reverb.
Por ejemplo, cuando pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] aparecerá una pantalla similar a esta:



4. Pulse la tecla [ON/OFF] que quiera en la sección de entrada.

El mezclador de entrada (INPUT) es elegido como destino para ajustar el nivel de envío.



5. Gire el dial para elegir la profundidad del efecto.

Cuanto más alto sea este valor, mayor será la profundidad del efecto (efecto más potente). El rango y los valores por defecto para los parámetros son los siguientes:

- **CHORUS/DELAY SEND: 0 - 100 (ajuste por defecto: 0)**
- **REVERB SEND: 0 - 100 (ajuste por defecto: 0)**

A viso

- Cuando aparezca en pantalla el parámetro chorus/retardo, el pulsar la tecla [CHORUS/DELAY SEND] hará que sea activada o desactivada la señal enviada desde el mezclador de entrada al chorus/retardo (La tecla estará apagada cuando el efecto esté desactivado)
- Del mismo modo, cuando aparezca en pantalla el parámetro reverb, el pulsar la tecla [REVERB SEND] hará que sea activada o desactivada la señal enviada desde el mezclador de entrada a la reverb.

6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

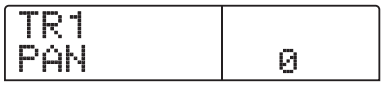
La unidad volverá a la pantalla principal.

Ajuste del panorama/balance

Esta sección le explica cómo ajustar el panorama (posición stereo) de la señal enviada desde el mezclador de entrada a las tomas MASTER OUTPUT y a las pistas de grabación o el balance (el balance de volumen entre dos canales).

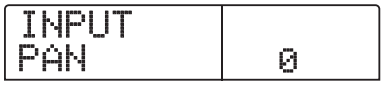
1. Pulse la tecla [PAN] en la sección de parámetros de pista.

Aparecerá la pantalla para el ajuste de los parámetros PAN.



2. Pulse una tecla [ON/OFF] de la sección de entrada.

El mezclador de entrada será elegido para el ajuste del valor de panorama.



3. Gire el dial para ajustar el valor del parámetro PAN.

Puede ajustar el parámetro PAN dentro del rango desde L100 (totalmente a la izquierda) pasando por 0 (centro) hasta R100 (totalmente hacia la derecha).

4. Cuando haya terminado de ajustar el valor del panorama, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal. La función del parámetro PAN será distinta dependiendo del número de tomas de entradas que estén activadas entonces y del número de pistas de grabación seleccionadas.

● Cuando no haya ninguna pista de grabación elegida

Para la señal que es enviada desde el mezclador de entrada hasta los canales I/D de las salidas OUTPUT, el parámetro PAN ajustará la posición de panorama (si la entrada es mono) o el balance (si la entrada es stereo).

● Cuando haya elegido una pista stereo o dos pistas mono como pistas de grabación

Para la señal enviada desde el mezclador de entrada a las dos pistas, el parámetro PAN ajustará la posición de panorama (si la entrada es mono) o el balance (si la entrada es stereo).

● Cuando haya elegido una pista mono como pista de grabación

El parámetro PAN no producirá ningún efecto.

Funcionamiento básico del mezclador de pistas

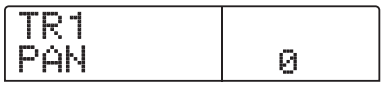
Ajuste del volumen/panorama/EQ

Puede ajustar el volumen, panorama (posición stereo entre los canales I/D) y EQ (ecualizador) para cada canal.

1. Para ajustar el volumen de una pista o de un sonido de batería/bajo, utilice el correspondiente fader.

2. Para ajustar la posición de panorama de una pista o de un sonido de batería/bajo, pulse la tecla [PAN] de la sección de parámetros y después pulse la tecla de estado para la pista o para el sonido de batería/bajo que quiera.

Aparecerá una pantalla que le permitirá ajustar el parámetro PAN de la pista o sonido de bajo/batería correspondiente.



3. Gire el dial para editar el valor del parámetro PAN.

Puede ajustar el parámetro PAN en el rango que va de L100 (totalmente a la izquierda) pasando por 0 (centro) hasta R100 (totalmente hacia la derecha).

Para ajustar el panorama de otra pista o sonido de batería/bajo, repita los pasos 2 - 3.

A viso

- Si elige una pista stereo o el sonido de batería, el parámetro PAN ajustará el balance entre el canal izquierdo/derecho.
- En la pantalla de parámetros también puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la pista o el sonido de batería/bajo y las teclas de cursor arriba/abajo para modificar los parámetros.

4. Para ajustar el EQ, pulse la tecla [EQ HIGH] o [EQ LOW] en la sección de parámetros de pista.

Pulse la tecla [EQ HIGH] para ajustar el tono del rango de agudos o la tecla [EQ LOW] para ajustar el tono del rango de graves.

En este momento, la edición le afectará a la última pista o sonido de batería/bajo elegido. Si es necesario, cambie a la pista o sonido de batería/bajo que quiera.

5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro del ecualizador que quiera ajustar y gire el dial para editar el valor.

Los parámetros que puede elegir y sus correspondientes rangos son los siguientes:

● **[EQ HIGH]**

• **EQ HI G**

Ajusta la cantidad de realce/corte en el rango de agudos.
Rango: -12 - 0 - 12 (dB)
Ajuste por defecto: 0

• **EQ HI F**

Ajusta la frecuencia de inflexión para el realce/corte del rango de agudos.
Rango: 500 - 18000 (Hz)
Por defecto: 8000

● **[EQ LOW]**

• **EQ LO G**

Ajusta la cantidad de realce/corte en el rango de graves.
Rango: -12 - 0 - 12 (dB)
Por defecto: 0

• **EQ LO F**

Ajusta la frecuencia de inflexión para el realce/corte del rango de graves.
Rango: 40 - 1600 (Hz)
Por defecto: 125

A viso

Si pulsa la tecla [EQ HIGH] cuando aparezca la pantalla EQ HIGH, se apagará la tecla y se desactivará el EQ HIGH (EQ de agudos). Para volverlo a activar tendrá que pulsar de nuevo esta tecla. Del mismo modo, puede desactivar el EQ LOW (ecualizador de graves) pulsando la tecla [EQ LOW] cuando aparezca la pantalla EQ LOW.

6. Repita los pasos 4 - 5 para ajustar del mismo modo otro rango o parámetro de ecualización.

7. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla principal.

Ajuste de la profundidad del efecto de envío/retorno

Esta sección le explica cómo regular la profundidad del efecto ajustando el volumen que es enviado desde cada canal a los efectos de envío/retorno (chorus/retardo, reverb). El aumentar el nivel de envío producirá un efecto más profundo.

1. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY] o [REVERB] para elegir un parche para el efecto de envío/retorno.

En pantalla aparecerá el parche elegido entonces para el efecto seleccionado (chorus/retardo o reverb).

2. Gire el dial para elegir el parche que quiera utilizar.

Cuando haya escogido el parche, pulse la tecla [EXIT] .

3. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o [REVERB SEND] de la sección de parámetros de pista para elegir el efecto de envío/retorno.

Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] si quiere ajustar el nivel de envío del chorus/retardo o pulse [REVERB SEND] si quiere ajustar el nivel de envío de la reverb.

4. Pulse la tecla de estado para la pista o sonido de batería/bajo que quiera.

5. Gire el dial para elegir la profundidad del efecto.

Cuanto más alto sea este valor mayor será la profundidad del efecto (efecto más potente). El rango y valores por defecto para estos parámetros son los siguientes:

● **CHORUS/DELAY SEND:** 0 - 100 (por defecto: 0)
● **REVERB SEND:** 0 - 100 (por defecto: 0)

A viso

Cuando aparezca en pantalla el parámetro del efecto de envío/retorno, puede desactivar temporalmente el envío del efecto pulsando la tecla [REVERB]/[CHORUS/DELAY]. Para más información, vea la página 125.

6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla principal.

Enlace de un canal impar/par

Puede enlazar un canal mono impar y el canal par adyacente (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) y utilizarlos como una pareja de pistas stereo. (a esto es a lo que se conoce como “enlace stereo”.) Los parámetros y las teclas de estado de dos canales enlazados funcionan en tándem. El procedimiento para realizar este tipo de ajuste es el siguiente:

1. Pulse la tecla [PAN] de la sección de parámetros de pista.

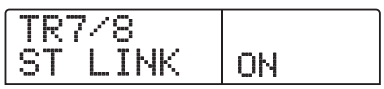
2. Pulse la tecla de estado (1 - 8) de uno de los dos canales que quiera enlazar en stereo.

3. Pulse tres veces la tecla de cursor abajo.

Aparecerá la pantalla del parámetro ST LINK (enlace stereo).

4. Gire el dial para ajustar este parámetro a ON.

Habrá activado el enlace stereo para el canal elegido y para el canal impar o par adyacente. Para eliminar un enlace stereo, ajuste este parámetro a OFF.



5. Pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla principal.

A viso

El parámetro PAN de dos canales enlazados en stereo funcionará como un parámetro BALANCE que ajusta el balance de volumen entre los canales impar/par.

NOTA

Para ajustar el volumen de los canales enlazados en stereo, utilice el fader impar (el fader par no tendrá ningún efecto).

Uso de la función solo

Si quiere, durante la reproduccción de la sección de la grabadora puede anular todas las pistas salvo una. A esto es a lo que se conoce como “función solo”. Por ejemplo, le resultará útil para ajustar de forma precisa los parámetros para una determinada pista.

1. En la pantalla principal, haga que comience la reproducción de la sección de grabador y pulse la tecla [SOLO] .

Se encenderá esta tecla.

2. Utilice la tecla de estado (salvo la MASTER) para elegir la pista solista.

La tecla de estado se encenderá en verde y solo se escuchará la correspondiente pista.

3. Para anular la función solo, pulse de nuevo la tecla [SOLO].

Se apagará la tecla.

Grabación/carga de ajustes del mezclador (función de escena)

Puede grabar los ajustes activos del mezclador y de los efectos como una “escena” en una determinada zona de la memoria que podrá cargar manual o automáticamente cuando quiera. Esto le resultará útil cuando quiera comparar varias mezclas o cuando quiera automatizar operaciones de mezcla.

Una escena contiene los siguientes datos:

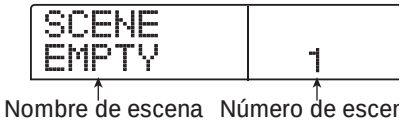
- **Parámetros de pista** (excepto para el número de toma V elegida en ese momento)
- **Fuente de entrada/número del parche de efecto de inserción**
- **Número del parche del efecto de envío/retorno (chorus/retardo, reverb)**
- **El estado de todas las teclas de estado (reproducción, anulación)**
- **Ajustes de fader**

Puede grabar en la memoria hasta 100 escenas distintas. Los datos de escena almacenados en memoria son grabados en el disco duro interno como parte del proyecto elegido entonces.

Grabación de una escena

Esta sección le explica cómo grabar los ajustes activos como una escena.

1. Pulse la tecla [SCENE] en la sección de control.



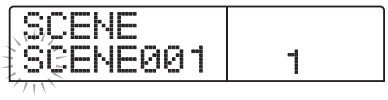
2. Gire el dial para elegir el número de escena (0 - 99) en la que serán grabados los datos.

NOTA

Si elige un número de escena en el que ya tenga grabados datos de escena, los datos existentes serán eliminados y sobregrabados por los nuevos datos.

3. Pulse la tecla [STORE] .

Aparecerá la pantalla mostrada abajo. Entonces puede darle un nombre a la escena.



4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un caracter.

Para consultar los caracteres disponibles, vea la página 39.

5. Repita el paso 4 tantas veces como sea necesario para terminar de introducir el nuevo nombre.

6. Pulse la tecla [STORE] o [ENTER] para que se lleve a cabo el proceso de almacenamiento.

Los ajustes activos para el mezclador y para los efectos serán grabados como una escena. Cuando haya terminado este proceso, la unidad volverá a la pantalla del paso 2. Si quiere cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

7. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

Carga de una escena grabada

Esta sección le explica cómo cargar una escena grabada en memoria.

1. Pulse la tecla [SCENE] en la sección de control.

En la parte derecha de la pantalla aparecerá el número de escena que vaya a ser cargada.

2. Gire el dial para elegir la escena a cargar.

3. Para cargar la escena escogida, pulse [ENTER] . Si quiere cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT] .

Si pulsa la tecla [ENTER] se cargará la escena y la unidad volverá a la situación en la que estaba en el paso 1. Si pulsa la tecla [EXIT] la unidad volverá a la pantalla principal.

A viso

El pulsar la tecla [EDIT] después de elegir una escena le permitirá editar el nombre de la escena.

Activación automática de escenas

La asignación de una escena a una marca (→ p. 49) colocada en la posición que quiera dentro de la canción le permite activar escenas automáticamente. Esto le resultará útil cuando quiera modificar la mezcla o los ajustes de los efectos con la canción en marcha.

1. Desplácese hasta el punto de la canción en el que quiera modificar la mezcla y pulse la tecla [MARK] en la sección de control.

Habrá introducido una marca en este punto. Repita este paso para introducir marcas en todos los puntos en los que quiera modificar la mezcla.

2. Grabe como escena la mezla que vaya a utilizar al principio de la canción así como todos los demás ajustes de mezcla.

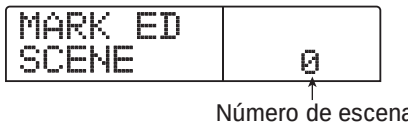
Cuando vaya a crear una mezcla para un rango específico, resulta conveniente utilizar funciones como la función de marcador para localizar puntos (→ p. 50) y la función de repetición A-B (→ p. 51).

3. Compruebe que el mezclador esté parado y pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción.

El principio de la canción (posición del contador cero) ya contiene la marca número cero. Tendrá que asignar la escena inicial a esta marca.

4. Pulse la tecla [MARK].

Cuando pulse la tecla [MARK] en una posición en la que haya asignado una marca, aparecerá una pantalla que le permitirá asignar una escena a la marca correspondiente.

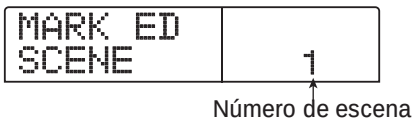


A viso

- Si pulsa la tecla [MARK] en una posición en la que todavía no ha asignado una marca, asignará una nueva marca a esa posición.
- Si aparece un punto en la parte inferior derecha del número de marca, esto indicará que la marca coincide con la posición activa.

5. Gire el dial para elegir el número de escena que quiera asignar a esa marca.

Se asignará la escena a la marca. A continuación le mostramos a modo de ejemplo la pantalla que aparecerá cuando la escena número 01 sea signada al número de marca 0.



A viso

Para cancelar una asignación de escena, gire el dial para que en pantalla aparezca la indicación " -- ".

6. Localice la siguiente marca en la que quiera que cambie la mezcla y repita los pasos 4 - 5.

7. Cuando haya terminado de asignar escenas a todas las marcas, pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción y después pulse la tecla PLAY [►] para que empiece la reproducción.

Cada vez que la canción llegue a una marca a la que le haya asignado una escena, se cargará esa escena.

Borrado de ciertos parámetros de una escena

Si quiere, puede desactivar un grupo de parámetros grabados en una escena. Esos parámetros no cambiarán ni siquiera aunque se cargue esa escena. Puede especificar los siguientes grupos de parámetros y hacer que estén activos o inactivos:

Grupo	Elemento
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ LO
	Envío chorus
	Envío reverb
	Panorama
	Reprod/anulación
INSERT EFFECT	Número programa
	Fuente entrada
CHORUS/DELAY	Número programa
REVERB	Número programa
FADER	Posición de fader

Por ejemplo, después de que haya programado una secuencia de cambios automáticos de escena, puede que quiera desactivar el grupo TRACK PARAMETER y ajustar solo los parámetros del ecualizador y de panorama manualmente para cada pista.

1. Pulse la tecla [SCENE] en la sección de control y pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá la siguiente pantalla:

2. Gire el dial para ajustar el permiso del fader a ON o a OFF.

3. Pulse las demás teclas para los grupos de parámetros y active o desactive el grupo.

Puede activar o desactivar el control de escena para todos los grupos salvo para el fader pulsando una de las teclas que aparecen a continuación:

● Grupo TRACK PARAMETER

Cualquier tecla de estado salvo la tecla [MASTER] .

● **Grupo INSERT EFFECT**

Cualquier tecla [ALGORITHM]

● **Grupo CHORUS/DELAY**

Tecla [CHORUS/DELAY]

● **Grupo REVERB**

Tecla [REVERB]

Cuando esté activado un grupo, estarán encendidas sus respectivas teclas y cuando esté desactivado estas teclas estarán parpadeando.

A viso

También puede utilizar las teclas de cursor arriba/abajo para activar o desactivar todos los grupos a la vez.

4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá al menú de ecenas.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

El estado de activación/desactivación de un grupo de parámetros se graba como parte del proyecto.

Referencia [Ritmo]

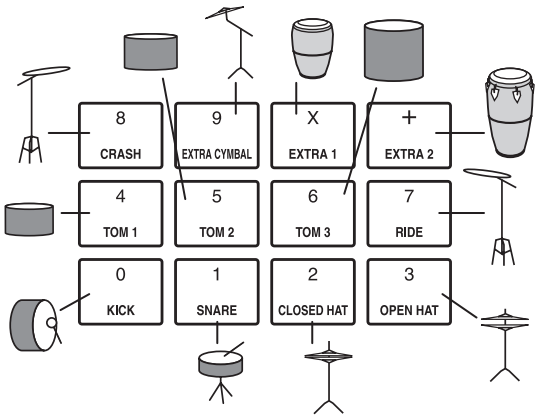
Esta sección le explica las funciones y operaciones de la sección rítmica, que utiliza sonidos internos de batería y de bajo para generar interpretaciones de música de fondo.

Acerca de la sección rítmica

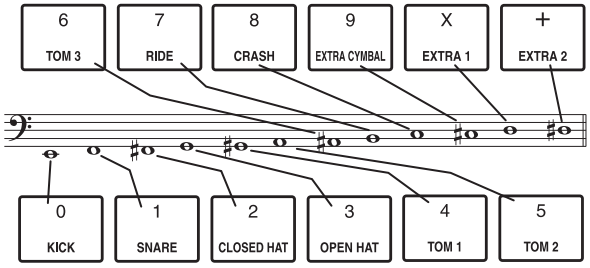
La “sección de ritmos” del MRS-1266 dispone de sonidos de batería y de bajo y puede utilizarla como una caja de ritmos + bajo. Puede utilizar la sección rítmica de forma sincronizada con la sección de grabador o de forma independiente. Aquí le explicaremos los conceptos básicos y los términos que necesita conocer para poder utilizar la sección rítmica.

Kits de batería y programas de bajo

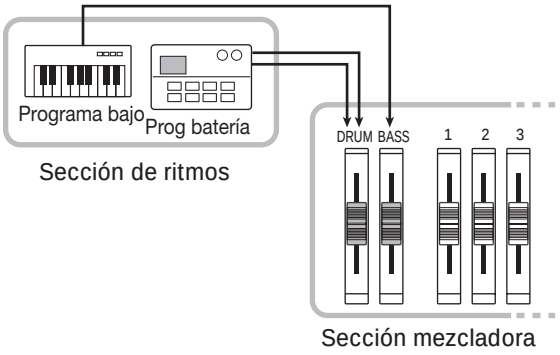
El acompañamiento creado por la sección rítmica es producido por un “kit de batería” y un “programa de bajo”. El kit de batería es un conjunto de 36 sonidos de batería/percusión como el de bombo, caja y conga y el MRS-1266 dispone 127 kits de batería distintos. Puede elegir uno de esos kits de batería y puede utilizar los parches 1 - 12 del panel frontal para tocar manualmente cada sonido, o puede utilizarlos como un generador de sonido para acompañamientos.



Un programa de bajo es un simple sonido de bajo, como un bajo eléctrico o uno acústico. Puede utilizar uno de los 26 distintos programas de bajo de los que dispone el MRS-1266 y puede usar los parches 1 - 12 del panel frontal para tocar una escala, o puede utilizarlos como generador de sonidos para acompañamientos.

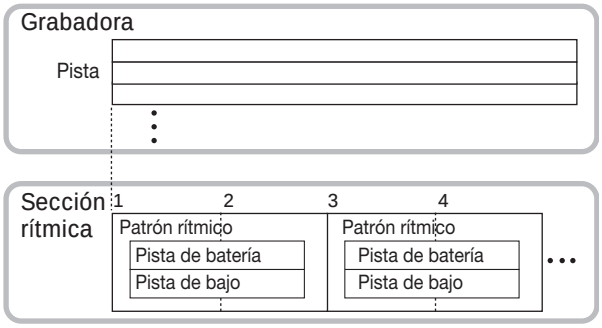


La señal de salida del kit de batería (stereo) y la señal de salida del programa de bajo (mono) están conectadas internamente a los canales DRUM y BASS de la sección del mezclador. Para cada de ellas, puede ajustar de forma independiente el volumen, panorama/balance y EQ, y puede aplicarles efectos de envío/retorno.



Patrones rítmicos y pistas de batería/bajo

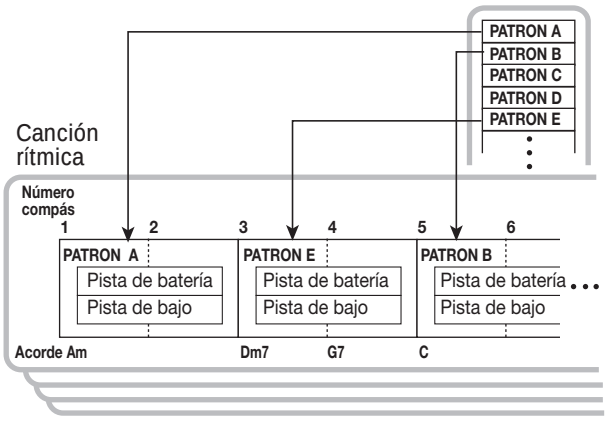
Un proyecto recién creado contiene patrones de acompañamiento con datos de interpretación de bajo/batería de hasta 99 compases cada uno. Estos patrones de acompañamiento se llaman “patrones rítmicos”. el MRS-1266 puede tener almacenados más de 400 patrones.
Dento de cada patrón rítmico, la zona que contiene los datos de interpretación de batería se llama “pista de batería” y la pista que contiene los datos de interpretación de bajo recibe el nombre de “pista de bajo”.



Puede editar una parte de un patrón rítmico o puede borrar totalmente su contenido y crear un patrón rítmico completamente original. Los patrones rítmicos que modifique se graban en el disco duro junto con los demás patrones rítmicos como parte del proyecto.

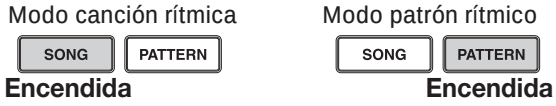
Canciones rítmicas

Se llama “canción rítmica” a varios patrones rítmicos distribuídos en un cierto orden de reproducción. En una canción rítmica, puede programar datos de patrones rítmicos, datos del acorde de la pista de bajo y los datos de tempo y tipo de compás para crear el acompañamiento de una canción completa. En cada proyecto puede grabar hasta 10 canciones rítmicas



Modo de patrón rítmico y modo de canción rítmica

La sección de ritmos puede funcionar en cualquiera de estos dos modos: “modo de patrón rítmico”, en el que puede crear y reproducir patrones rítmicos, y “modo de canción rítmica”, en el que puede crear y reproducir una canción rítmica. Siempre estará seleccionado uno de estos dos modos.
Para elegir el modo de patrón rítmico, pulse la tecla [PATTERN] y para elegir el de canción rítmica, pulse la tecla [SONG] . Se encenderá la tecla que corresponde.



Sincronización de la sección de grabador y de la sección rítmica

Con los valores por defecto del MRS-1266, la sección rítmica estará sincronizada con la sección de grabador. Cuando se ponga en marcha la sección de transporte para que empiece a funcionar la sección de grabador, también empezará la reproducción de la canción rítmica o del patrón rítmico. Si quiere, puede desconectar la sección rítmica de la sección de grabador y puede utilizarla como una caja de ritmos + bajo independiente.

El pulsar la tecla [RHYTHM] en la condición por defecto del MRS-1266 hará que la sección rítmica sea separada de la sección de grabador (se apagará la tecla [RECORDER] y la tecla [RHYTHM] estará encendida). En este estado, al ponerse en funcionamiento la sección de transporte solo se pondrá en marcha la reproducción de la sección rítmica, pero la sección de grabador continuará parada.

Para restaurar la condición original, pulse la tecla [RHYTHM] o la tecla [RECORDER] . Se encenderá la tecla [RECORDER] y se apagará la tecla [RHYTHM].

Reproducción de patrones rítmicos

Esta sección le explica cómo reproducir patrones rítmicos, cómo modificar el tempo y como cambiar de kit de batería o el programa de bajo.

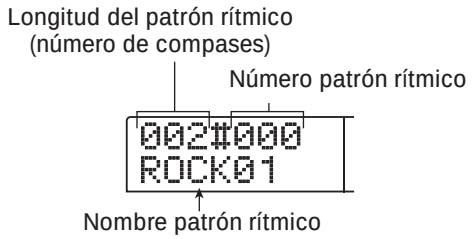
Elección y reproducción de un patrón rítmico

Esta sección le explica cómo elegir y reproducir uno de los 511 patrones rítmicos.

NOTA
Antes de continuar con el siguiente procedimiento, asegúrese de que los faders [DRUM], [BASS] y [MASTER] del panel superior estén arriba, y de que las teclas de estado [DRUM] y [BASS] estén encendidas.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] de la sección rítmica.

La tecla [RHYTHM] parpadeará para indicarle que ha escogido la sección rítmica para su control. Mientras esté encendida la tecla [PATTERN], la seción rítmica funcionará en el modo de patrón rítmico, el cual le permite crear y reproducir patrones. En este modo aparecerá en pantalla la siguiente información:



2. Gire el dial para elegir el patrón rítmico que quiera reproducir.

3. Pulse la tecla PLAY [►] .

El patrón rítmico empezará a ser reproducido.

A viso
Si está encendida la tecla [RECORDER], también se pondrá en marcha la grabadora. Para separar el funcionamiento de la sección rítmica del de la sección de grabador, pulse la tecla [RHYTHM] de forma que se apague la tecla [RECORDER] y que esté encendida la tecla [RHYTHM].

4. Si quiere anular la pista de batería o la de bajo, pulse la tecla de estado [DRUM] o [BASS].

Se apagará la correspondiente tecla de estado y se anulará la correspondiente pista. Para desactivar la anulación, vuelva a pulsar la misma tecla de estado.

5. Para detener la reproducción, pulse STOP [■].

Se detendrá el patrón rítmico.

6. Para volver a la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [EXIT].

Se apagará la tecla [RHYTHM].

A viso
También puede cargar datos de patrones rítmicos de otros proyectos grabados en el disco duro (→ p. 114).

Modificación del tempo del patrón rítmico

Para modificar el tempo del patrón rítmico:

1. En la seccción de patrón rítmico, pulse la tecla [TEMPO] en la sección de ritmos.

Aparecerá en pantalla el valor activo del tempo en BPM (tiempos musicales por mituto).

2. Gire el dial para ajustar el tempo.

Puede ajustar el tempo a intervalos de 0.1 en el rango comprendido entre 40 y 250 (BPM). También puede modificar el tempo mientras está siendo reproducido el patrón rítmico.

3. Para modificar el tempo manualmente, pulse dos o más veces la tecla [TEMPO] con el tempo que quiera ajustar.

Se detectará el intervalo de tiempo entre las dos últimas veces que pulsó la tecla y se ajustará el tempo a dicho valor.

4. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] .

A viso

El tempo que especifique aquí se aplicará a todos los patrones rítmicos reproducidos en el modo de patrón rítmico y a las canciones para las que no haya introducido datos de tempo.

NOTA

Si está grabando pistas en la grabadora mientras escucha los patrones rítmicos y después quiere modificar el tempo de los patrones rítmicos, los dos procesos dejarán de estar sincronizados. Si quiere grabar en la grabadora mientras escucha los patrones rítmicos, primero debe decidir el tempo que va a utilizar.

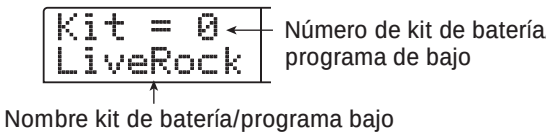
Cambio de kit de batería /programa de bajo

Puede modificar el kit de batería/programa de bajo utilizado en la sección de ritmos. El kit de batería/programa de bajo elegido se aplicará a todos los patrones reproducidos en el modo de patrón rítmico.

1. Mientras está parada la sección rítmica, pulse la tecla [DRUM] o [BASS] en la pantalla principal.

2. Pulse la tecla [KIT/PROG] .

Si ha pulsado la tecla [DRUM], aparecerá la indicación "Kit=x" y si ha pulsado [BASS], aparecerá la indicación "Prg=x". Entonces podrá cambiar de kit de batería o de programa de bajo.



3. Gire el dial para elegir el kit de batería/programa de bajo que quiera.

Para consultar la lista de kits de batería/programas de bajo entre los que puede elegir, vea el apéndice incluído al final de este manual.

4. Pulse la tecla [EXIT].

Se realizará el cambio y la unidad volverá a la pantalla principal.

Creación de una canción rítmica

El MRS-1266 le permite grabar hasta 10 canciones rítmicas por proyecto. Una de ellas estará seleccionada para su edición o reproducción.
Una canción rítmica puede tener hasta 999 compases de patrones rítmicos. Después de introducir los patrones, para completar la canción se añade la información sobre el acorde y el tempo.

Elección de una canción rítmica

En primer lugar, elija una canción rítmica en la que introducir los patrones de ritmo.

A viso

Cuando cree un proyecto nuevo en el MRS-1266, todas las canciones rítmicas estarán vacías.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de tal forma que se encienda esta tecla.

Parpadeará la tecla [RHYTHM] . Mientras esté encendida la tecla [SONG], la sección rítmica estará en el modo de canción rítmica, lo que le permite crear y reproducir canciones rítmicas.

2. Gire el dial para elegir un número comprendido entre 0 y 9.

3. Pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla de canción rítmica.

Introducción de datos de patrón rítmico

Esta sección le explica cómo introducir datos de patrón rítmico en una canción rítmica vacía en el orden de reproducción que quiera. Puede utilizar los siguientes métodos:

● Entrada por pasos

Con este método, creará los patrones rítmicos uno a uno indicando un número de patrón rítmico y el número de compases. Puede introducir el patrón en cualquier punto de la canción. También puede cambiar a otro patrón rítmico mientras el patrón rítmico anterior esté siendo reproducido. Este modo es el indicado para especificar patrones rítmicos de forma detallada.

●FAST (Traductor de canciones asistido por fórmulas)

Este método utiliza fórmulas sencillas para especificar la reproducción de patrones rítmicos de principio a fin. El resultado se graba en la canción rítmica en una única operación. Este método resulta perfecto para la introducción mecánica de datos usando una partitura y para patrones rítmicos que se repitan frecuentemente. Con este método no es posible introducir un patrón en mitad de una canción.

A continuación le indicamos los pasos que debe seguir para los dos métodos decritos anteriormente:

Entrada por pasos

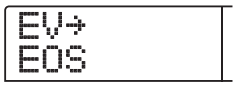
Con este método se especifica el número de patrón y el número de compases para introducir los patrones de uno en uno.

1. Pulse la tecla [RHYTHM] en el modo de canción rítmica.

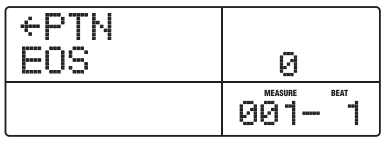
Se enciende la tecla [RHYTHM] y la sección rítmica será separada de la sección de grabador. Ahora será posible introducir y editar patrones rítmicos.

2. Pulse la tecla REC [●].

Se encenderá esta tecla y podrá introducir el número de patrón rítmico y la información de acordes y otro tipo de datos. Aparecerá la siguiente pantalla.



3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la indicación " ← PTN" en la primera línea de la pantalla.



Durante la introducción por pasos, las teclas de cursor arriba/abajo servirán para elegir ua opción y las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición activa. Puede elegir las siguientes opciones utilizando las teclas de cursor arriba/abajo.

Parámetro	Descripción
EV →	Información de evento en punto activo
PTN	Patrón rítmico
TimSig	Tiempo
ROOT	Clave de acorde
CHORD	Tipo de acorde
Tempo	Tempo
DrVOL	Volumen kit de batería
BsVOL	Volumen programa de bajo
DrKIT	Número kit de batería
BsPRG	Número programa de bajo

A viso

Cuando haya elegido otra opción distinta de "EV→" y no haya introducido ninguna información para la posición activa, aparecerá la flecha " ← " antes del nombre de la opción (por ejemplo: " ← PTN"). Esto le indica que todavía es válida la información introducida en el punto anterior.

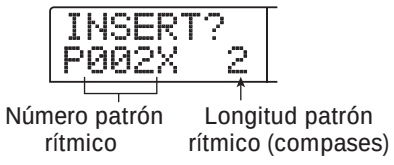
Cuando haya elegido "PTN", aparecerá en pantalla el nombre y el número del patrón introducido en la posición activa.Dado que una canción rítmica vacía no contiene todavía ninguna información, aparecerá el símbolo " ← " antes de "PTN". En la segunda línea de la pantalla figurará la indicación "EOS" (final de canción) para mostrarle el final de la canción rítmica.

4. Pulse la tecla [INSERT/COPY] para que e pantalla aparezca la indicación "INSERT?"

Cuando aparezca en pantalla la indicación "INSERT?", podrá introducir datos del nuevo patrón rítmico en la posición activa.

5. Gire el dial para elegir el patrón rítmico que quiera introducir.

Aparecerá en pantalla el número y la longitud (en compases) del patrón rítmico elegido en ese momento.



6. Si es necesario, utilice las teclas de cursor arriba/abajo para modificar la longitud del patrón rítmico.

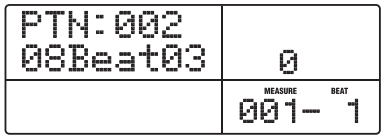
Si alarga el patrón rítmico, se reproducirá repetidamente el

mismo patrón rítmico. Si acorta el patrón, la canción cambiará al siguiente patrón rítmico antes de que haya terminado la reproducción del patrón activo.

A viso
Esta operación no afectará al patrón rítmico original.

7. Para finalizar el patrón rítmico elegido, pulse la tecla [ENTER].

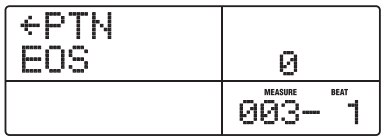
Los datos del patrón rítmico serán introducidos en la posición activa (la indicación "EOS" será desplazada hacia atrás el número de compases que haya introducido)



A viso
Cuando haya introducido los datos de patrón rítmico, será introducida en el mismo punto de la canción rítmica el resto de la información excepto el tempo.

8. Pulse repetidamente la tecla de cursor derecho para desplazarse hasta la posición en la que vaya a introducir el siguiente patrón rítmico.

Cada vez que pulse la tecla de cursor izquierdo/derecho, la posición activa avanzará o retrocederá un compás. Cuando avance hasta el final de la canción rítmica, en pantalla aparecerá la indicación "EOS".



9. Repita este procedimiento para introducir todos los patrones rítmicos de la canción.

10. Cuando haya terminado de introducir datos para una canción rítmica, pulse la tecla STOP [■].

Se apagará la tecla REC [●] y la unidad volverá a la pantalla de canción rítmica. Si quiere ecuchar el resultado, pulse la tecla PLAY [►] .

11. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] mientras esté parada la sección rítmica.

Para editar un patrón rítmico que haya introducido, siga estos pasos mientras está encendida la tecla REC [●]:

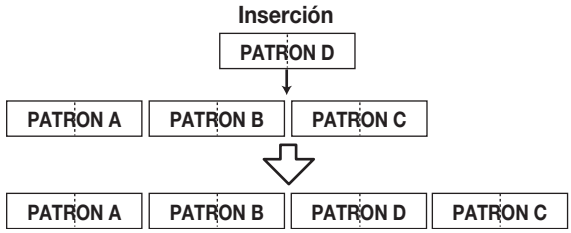
■ Para volver a elegir un patrón que haya introducido

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta los datos del patrón rítmico que quiera y gire el dial para elegir un nuevo patrón.
Si se desplaza hasta un punto en el que no haya información de ningún patrón rítmico (en pantalla aparecerá la información "←PTN"), podrá introducir este tipo de información en este punto.

NOTA
Recuerde que la nueva información de patrón rítmico añadida seguirá siendo válida hasta el siguiente punto en el que introduzca información de patrones rítmicos.

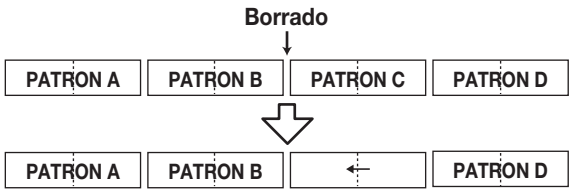
■ Para insertar un nuevo patrón

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta la posición en la que quiera insertar datos de patrón rítimico y ejecute los pasos 4 - 7. Los datos de patrón rítmico serán insertados en la posición activa y los datos de los patrones rítmicos posteriores serán desplazados hacia delante de acuerdo a la longitud de ese patrón..



■ Para borrar datos de patrón rítmico

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para ir hasta la posición en la que quiera borrar los datos de patrón rítmico y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. Se borrarán los datos del patrón rítmico y en pantalla aparecerá el mensaje "←PTN", para indicarle que el patrón precedente continuará siendo reproducido.

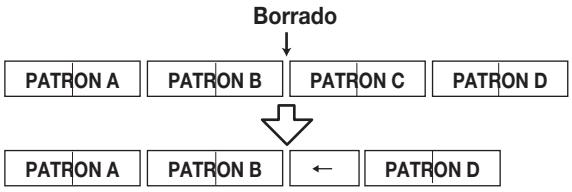


NOTA

Si borra los datos de patrón rímtico grabados al principio de la canción rítmica, habrá un silencio hasta la próxima posición en la que haya introducido datos de patrón rítmico.

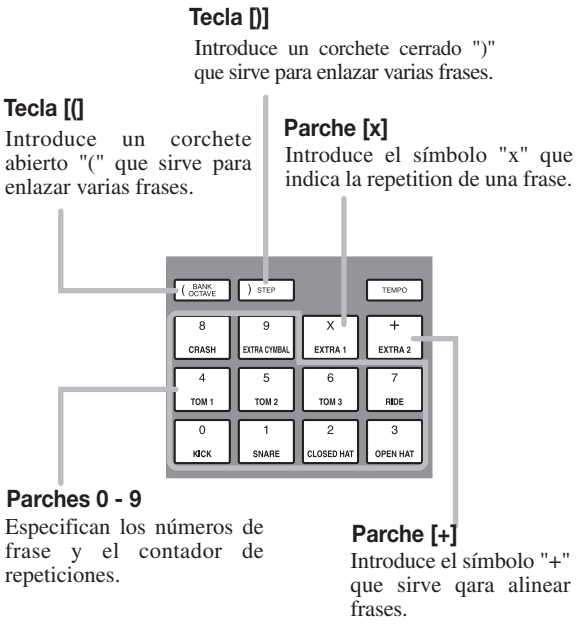
■ Para borrar un compás específico

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse al principio del compás que quiera borrar. Pulse repetidamente el cursor para cargar la indicación "EV→". Pulse después la tecla [DELETE/ERASE] y luego la tecla [ENTER]. Se borrará el compás activo y avanzarán los datos de los patrones rítmicos posteriores. Si borra el primer compás de un patrón rítmico formado por dos compases, se conservará el segundo patrón y en pantalla aparecerá la indicación "←PTN".



Entrada FAST

El método FAST (traductor de canciones asistido por fórmulas) utiliza sencillas fórmulas para especificar la reproducción de patrones rítmicos de principio a fin. Puede utilizar las teclas y parches de la sección de ritmos para introducir valores numéricos, tal como le describimos a continuación.


Tecla [)]
Introduce un corchete cerrado ")" que sirve para enlazar varias frases.
Tecla [(]
Introduce un corchete abierto "(" que sirve para enlazar varias frases.
Parche [x]
Introduce el símbolo "x" que indica la repetition de una frase.
(BANK OCTAVE
) STEP
TEMPO
8 CRASH
9 EXTRA CYMBAL
X EXTRA 1
+ EXTRA 2
4 TOM 1
5 TOM 2
6 TOM 3
7 RIDE
0 KICK
1 SNARE
2 CLOSED HAT
3 OPEN HAT
Parches 0 - 9
Especifican los números de frase y el contador de repeticiones.
Parche [+]
Introduce el símbolo "+" que sirve qara alinear frases.

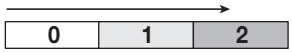
Las reglas básicas para crear una secuencia de patrones rítmicos son las siguientes:

● Elección del patrón

Utilice los parches 0 - 9 para elegir un número de patrón comprendido entre 0 y 510. Aparecerá en pantalla el número del patrón.

● Alineación de patrones

Utilice el símbolos "+" para alinear patrones. Por ejemplo, cuando introduzca ***0 + 1 + 2*** obtendrá la siguiente secuencia de reproducción:

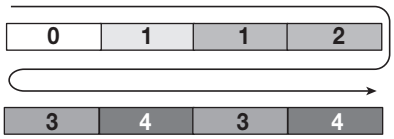


● Repetición de patrones

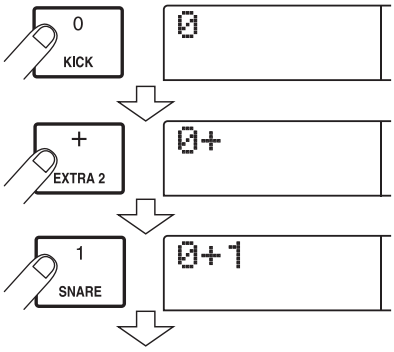
Utilice el símbolo "x" para especificar repeticiones de patrones. "x" tiene preferencia sobre "+". Por ejemplo, al introducir ***0 + 1 x 2 + 2*** obtendrá la siguiente secuencia de reproducción.

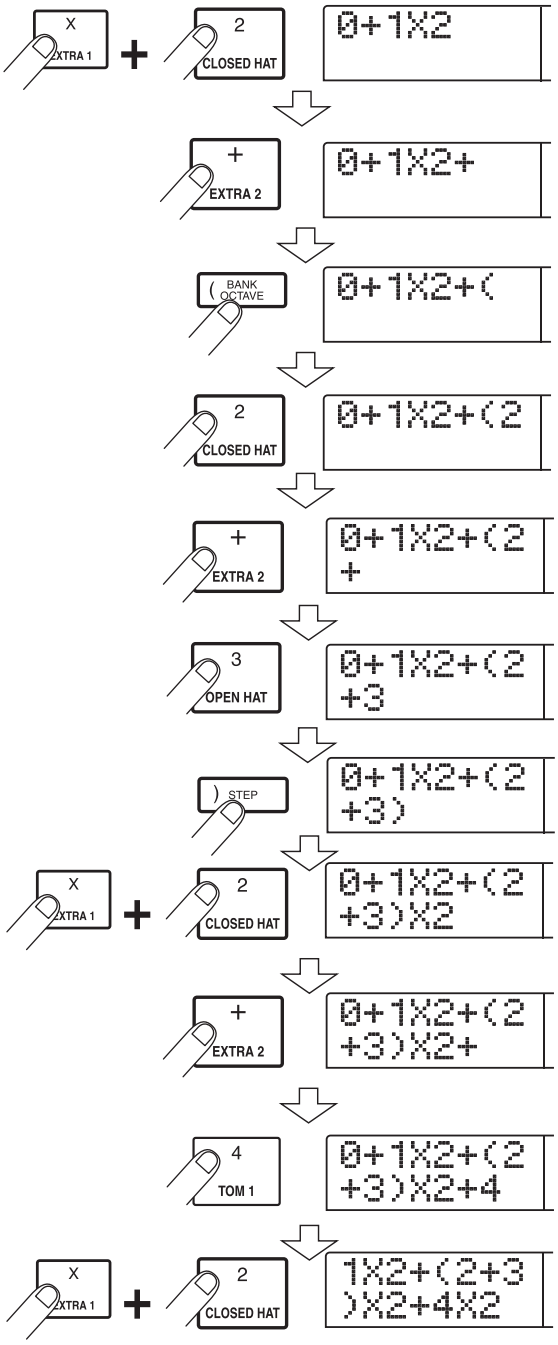
● Repetición de múltiples patrones

Utilice los símbolos "(" y ")" para enlazar un grupo de patrones para su repetición. Las fórmulas incluídas entre corchetes tienen preferencia sobre el resto de fórmulas. Por ejemplo, al introducir ***0 + 1 x 2 + 2 + (3 + 4) x 2*** obtendrá la siguiente secuencia de reproducción.



A continuación, a modo de ejemplo, le indicamos cómo crear la secuencia de patrones rítmicos 0 → 1 → 1 → 2 → 3 → 2 → 3→ 4 → 4 .





A viso

Si la fórmula no cabe en dos líneas, los caracteres se irán desplazando de uno en uno. Si utiliza las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición de entrada, la liena se desplazará arrriba o abajo según corresponda.

Después de utilizar el método de entrada FAST para especificar los patrones rítmicos para toda la canción, pulse la tecla [ENTER] para grabar los patrones rítmicos en la canción.

NOTA

- El método FAST solo puede grabar una canción en una única operación, desde el principio hasta el final. No podrá grabar solo parte de una canción o editar su contenido .
- Si quiere editar una canción rítmica que haya grabado de esta forma, edite la fórmula y después vuelva a grabar toda la canción, o utilice la entrada por pasos.

1. En el modo de canción rítmica, pulse la tecla [EDIT] .

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “EDIT FAST” y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla de introducción de datos para el método FAST.

3. Utilice las teclas “(“, “)” y los parches para introducir las fórmulas para crear la canción rítmica.

Los principios para la introducción de fórmulas vienen explicados en la página 92. Si comete un error durante este proceso, corríjalo como le indicamos:

■ Inserción de un número/símbolo

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para colocarse sobre la posición en la que quiera insertar un nuevo símbolo/número. Pulse después el nuevo número/símbolo.

■ Borrado de un número/símbolo

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para colocarse sobre la posición en la que quiera borrar un nuevo símbolo/número. Pulse después la tecla [DELETE/ERASE]. Se borrará el número/símbolo y se desplazarán los números y los símbolos posteriores.

4. Cuando haya terminado de introducir la fórmula, pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá una pantalla que le permite elegir la canción a grabar.

Gire el dial para elegir la canción.

5. Pulse la tecla [ENTER] .

La unidad volverá a la situación en la que estaba en el paso 2. Si quiere escuchar el resultado, pulse la tecla PLAY [►] .

A viso

- Las fórmulas introducidas con el método FAST son grabadas para cada proyecto. Si es necesario, puede repetir los pasos 1 - 3 para cargar las fórmulas, editar números o fórmulas y volver a grabar la canción.
- Cuando edite una canción, se volverá a grabar toda la canción rítmica. No podrá grabar solo parte de la canción o editar los contenidos.
- No habrá diferencias en la canción rítmica final sea cual sea el método utilizado para su introducción, es decir tendrá la misma canción independientemente de que la haya creado vía la entrada por pasos o con el método FAST. Una canción creada con el método FAST podrá ser editada posteriormente utilizando la entrada por pasos.

6. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] mientras está parada la sección rítmica.

Introducción de datos de clave/acorde

Esta sección le explica cómo añadir datos de acorde a la canción rítmica que haya creado introduciendo datos de patrón rítmico. Los datos de acorde constan de un campo "ROOT" que especifica la clave (C, C#, D ...B) del acorde, y de un campo "CHORD" que especifica el tipo de acorde (mayor o menor, etc.).
La frase musical del bajo del patrón rítmico será traspuesta de acuerdo a la clave que haya introducido . Además, la frase del bajo se convertirá de acuerdo al tipo de acorde que especifique.

1. En el modo de canción rítmica, asegúrese de la tecla [RHYTHM] esté encendida.

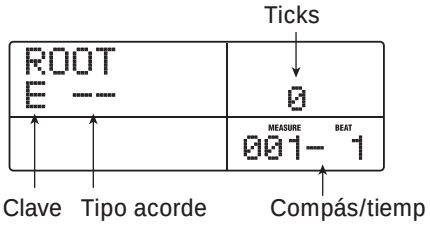
Si no está encendida la tecla, púlsela repetidamente hasta que se encienda. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición activa hasta el principio de la canción rítmica.

2. Pulse la tecla REC [●] .

Se encenderá la tecla REC [●] y podrá introducir el número de patrón rítmico, el acorde y otro tipo de información para la canción rítmica.

3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que en pantalla aparezca la indicación "ROOT".

Cuando introduzca datos de acorde, tendrá que indicar la clave del acorde (C - B) y el tipo de acorde (mayor o menor, etc.). Cuando aparezca en pantalla la indicación "ROOT", podrá especificar la clave del acorde.



A viso

- En un punto en el que introduzca información de patrón rítmico, también podrá introducir información de acordes.
- En la situación por defecto, la clave será la que tenía programada para ese patrón rítmico y el tipo de acorde estará ajustado a "--" (sin conversión).

4. Gire el dial para especificar el nombre de la nota (C - B) que será la clave del acorde.

La siguiente pantalla es un ejemplo de lo que ocurre cuando haya ajustado la clave del acorde a A.

5. Para especificar el tipo de acorde, pulse de nuevo la tecla de cursor abajo para que aparezca en pantalla la indicación "CHORD".

6. Gire el dial para elegir el tipo de acorde.

Puede elegir entre los siguientes tipos de acordes.

Pantalla	Significado	Pantalla	Significado
---	Sin cambio	7sus4	7ª suspendida 4ª
Maj	Triada Mayor	sus4	4ª suspendida
m	Triada menor	m7b5	7ª menor 5ª bemol
7	7ª dominante	m6	6ª menor
m7	7ª menor	6	6ª mayor
M7	7ª mayor	m9	9ª menor
aug	Aumentada	M9	9ª mayor
dim	Disminuida	mM7	7ª mayor menor

La siguiente pantalla es un ejemplo de lo que ocurre cuando haya ajustado el tipo de acorde a menor (m). Con estos ajustes, habrá introducido los datos del acorde "A menor" al principio de la canción rítmica.

A viso

Si elige " -- " (sin conversión) como tipo de acorde, solo se traspondrá el bajo y no se convertirá la frase musical. Utilice este ajuste cuando quiera que la frase musical sea reproducida sin ningún tipo de modificación.

7. Colóquese sobre la posición en la que quiera introducir el próximo dato de acorde e introduzca esos datos siguiendo los pasos indicados en los puntos 4 - 7.

Los datos de acordes no tienen por qué ser necesariamente introducidos en la misma posición que los datos de patrón rítmico. También puede introducir los datos de acorde en mitad de un patrón rítmico, o en medio de un compás. Cuando aparezca en pantalla "ROOT" o "CHORD", podrá modificar la posición de entrada de las siguientes formas.

(1) Desplazándose a intervalos de un compás

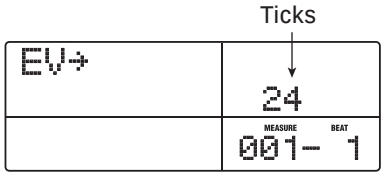
Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse al principio del compás anterior o siguiente.

(2) Especificando la posición en tiempos

Utilice las teclas REW [⏮]/FF [⏭] para desplazarse al principio del tiempo anterior o siguiente.

(3) Especificando la posición en forma de corcheas

Pulse repetidamente la tecla de cursor arriba hasta que aparezca en pantalla la indicación "EV→" y gire el dial para avanzar o retroceder a intervalos de 12 ticks (una semicorchea). Puede comprobar la posición utilizando la pantalla de contador.



Cuando utilice los métodos (1) o (2), aparecerá un símbolo "←" a la izquierda de "CHORD" o "ROOT" en las posiciones en las que no haya introducido datos de acordes. Esto le indicará que continuarán funcionando los datos del acorde anterior.

A viso

Cuando utilice el método (3), los caracteres "Pt" o"TS" a la derecha de "EV→" le indicarán el tipo de datos introducidos en la posición activa. para más detalles, vea la página 96.

8. Introduzca del mismo modo los restantes datos de acorde.

Puede editar los datos de acorde que haya introducido de las siguientes maneras:

■ Para cambiar la clave/tipo de acorde

Colóquese sobre la posición en la que haya introducido los datos de acorde, utilice las teclas de cursor arrib/abajo para que en pantalla aparezca la indicación "ROOT" o "CHORD" y gire el dial para modificar el acorde.

■ Para borrar los datos de acorde

Colóquese sobre la posición en la que haya introducido los datos de acorde, utilice las teclas de cursor arrib/abajo para que en pantalla aparezca la indicación "ROOT" o "CHORD"y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. Se borrarán los datos de acorde (clave y tipo de acorde) y en pantalla aparecerá la indicación "←ROOT" o "←CHORD".

9. Cuando haya terminado, pulse la tecla STOP [■].

La unidad volverá a la pantalla de canción rítmica. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Introducción de otros datos

Una vez que haya introducido la información de patrón y la de acordes, puede añadir otro tipo de información como el tempo o el volumen de la pista de batería/bajo. Estos datos se conocen como información de "eventos".

1. En el modo de canción rítmica, pulse la tecla [RHYTHM] .

Se encenderá la tecla [RHYTHM].

2. Pulse la tecla REC [●] .

3. Pulse repetidamente la tecla de cursor arriba para que aparezca en pantalla la indicación "EV→".

Esta pantalla le permite revisar la información de eventos introducida en el punto activo. El símbolo colocado después de "EV→" (como "Pt" o "TS") indica el tipo de evento. Los eventos disponibles y sus correspondientes símbolos son los siguientes:

Tipo de evento	Símbolo	Contenido	Rango
Ptn		Número patrón rítmico	000 – 510
TimSig		Tiempo	1 – 8(1/4 – 8/4)
ROOT		Clave	C – B
CHORD		Tipo acorde	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		Tempo	40.0 – 250.0
DrVOL		Volumen pista batería	0 – 15
BsVOL		Volumen pista bajo	0 – 15
DrKIT		Número kit	0 – 126
BsPRG		Número programa	0 – 25

NOTA

- Si no ha introducido ninguna información de tempo para la canción rítmica, se utilizará el tempo ajustado entonces para la sección de ritmos. Para asegurar que una canción rítmica sea reproducida siempre con el mismo tempo, introduzca la información del tempo al principio de la canción.
- Si quiere, puede ajustar el tempo durante la reproducción de la canción golpeando la tecla [TEMPO] siguiendo el tempo que quiera ajustar. Echele un vistazo a la pantalla para verificar que ha introducido el tempo que quería

4. Colóquese sobre la posición en la que quiera introducir un nuevo evento.

Para más información sobre cómo deplazar la posición activa, vea la página 95.

5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el tipo de evento que quiera introducir.

Si el evento que elija aquí ha sido introducido en la posición activa, en pantalla aparecerá su valor. Si no corresponde a este punto ningún evento, en pantalla aparecerá "←". Esto indica que se aplicará el evento introducido previamente.

6. Gire el dial para introducir el valor.

Los eventos de tipo "TimSig" solo pueden ser introducidos en unidades de compases. Cuando gire el dial dentro de un compás, la posición saltará automáticamente al principio del siguiente compás y el nuevo evento será introducido en esa posición.

7. Introduzca del mismo modo los eventos restantes.

Si comete un error o si quiere modificar la información, puede editar los eventos de las siguientes maneras:

■ Para modificar el ajuste de un evento

Haga que aparezca en pantalla el evento que quiera modificar y gire el dial para modificar el ajuste.

■ Para borrar información de evento

Haga que aparezca en pantalla el evento que quiera borrar y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. Cuando haya borrado un evento, el evento anterior del mismo tipo continuará estando activado hasta el siguiente punto en el que haya introducido eventos del mismo tipo.

8. Cuando haya terminado, pulse la tecla STOP [■] .

La unidad volverá a la pantalla de canción rítmica. Para que la unidad vuelva a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Reproducción de una canción rítmica

Esta sección le explica cómo reproducir la canción rítmica que haya creado introduciendo datos de patrón rítmico y datos de acorde.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG].

Se encenderá la tecla y la sección de ritmo estará ajustada al modo de canción rítmica.

2. Pulse la tecla PLAY [►].

La canción rítmica empezará a ser reproducida. Si había grabado algo en la grabadora, esas pistas se reproducirán simultáneamente.

A viso

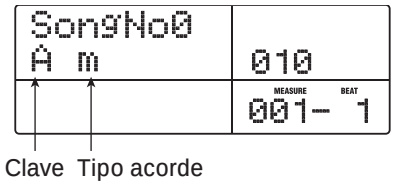
Durante la reproducción de una canción rítmica, en pantalla aparecerá información sobre el número de patrón, tipo de acorde, clave y otro tipo de información en la posición activa.

3. **Para detener la canción rítmica, pulse STOP [■] .**

4. **Si quiere que la sección rítmica se reproduzca de forma independiente, pulse la tecla [RHYTHM] con la unidad parada.**

Se encenderá la tecla [RHYTHM] (se apagará la tecla [RECORDER]) y la sección rítmica se desconectará de la sección de grabador. Aparecerá la pantalla del modo de canción rítmica.

En esta situación, al pulsar la tecla PLAY [►] solo se reproducirá la canción rítmica, mientras la sección de grabador estará parada. Aparecerá en pantalla el acorde que esté siendo reproducido entonces.



5. **Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].**

Se apagará la tecla [RHYTHM].

A viso

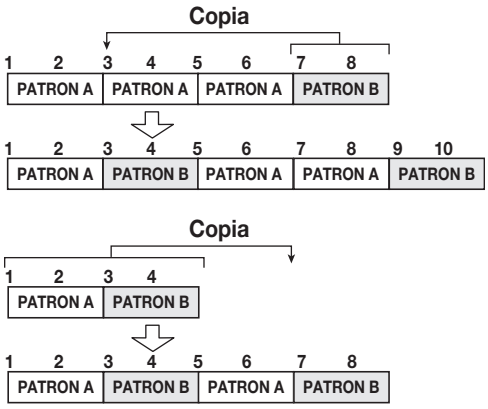
También es posible hacer que la canción rítmica sea reproducida utilizando distintos sonidos de la seccción rítmica (kit de batería/programa de bajo). Para más información, vea la página 89 “Modificación del kit de batería/programa de bajo”.

Edición de una canción rítmica

Esta sección le explica cómo editar una canción rítmica que haya creado.

Copia de una región de compases específica

Puede copiar parte de una canción rítmica en secciones de compases e insertarla en otra posición. Esto será útil cuando quiera repetir una parte de una canción rítmica en una canción.


Copia
1 2 3 4 5 6 7 8
PATRON A PATRON A PATRON A PATRON B
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PATRON A PATRON B PATRON A PATRON A PATRON B
Copia
1 2 3 4
PATRON A PATRON B
1 2 3 4 5 6 7 8
PATRON A PATRON B PATRON A PATRON B

1. **En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de forma que se encienda dicha tecla.**

2. **Pulse la tecla [RHYTHM] .**

Se encenderá la tecla [RHYTHM] y podrá editar la canción rítmica.

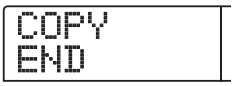
3. **Pulse la tecla REC [●] .**

4. **Pulse dos veces la tecla [INSERT/COPY] .**

Aparecerá la pantalla para elegir el punto de inicio de la copia.

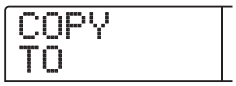
5. **Gire el dial para elegir el compás de inicio en la fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá la pantalla para elegir el punto final de la copia.



6. Gire el dial para elegir el compás final de la fuente de copia y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla para elegir el punto de destino de la copia.



7. Gire el dial para elegir el compás de inicio del destino de la copia y pulse la tecla [ENTER] .

8. Para que se ejecute el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER]. Para anularlo, pulse [EXIT] .

Cuando pulse la tecla [ENTER], se ejecutará la copia y la pantalla volverá a la situación en la que se encontraba en el paso 3. Si el destino de la copia contiene alguna información de evento, esta información será sobregrabada.

A viso

Si la región copiada se extiende más allá del final de la canción rítmica, la canción rítmica será alargada automáticamente.

9. Pulse la tecla STOP [■] .

La unidad volverá a la pantalla de la canción rítmica.

Trasposición de toda la canción rítmica

Puede trasponer la pista de bajo de la canción rítmica en unidades de semitonos.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de forma que se encienda esta tecla.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

Se encenderá la tecla [RHYTHM] y podrá editar la canción rítmica.

3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de canción rítmica.

4. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que en pantalla aparezca la indicación "EDIT Transpos" y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla el ajuste de la trasposición (-6 - 0 - +6) debajo de la indicación "TRANSP". El ajuste por defecto es 0 (no se realiza ninguna trasposición).

Ajuste de transposición

5. Gire el dial para modificar el ajuste de la trasposición y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación "SURE?".

6. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación de trasposición, o la tecla [EXIT] para anularla.

Si pulsa la tecla [ENTER], se ejecutará la trasposición y los datos de acorde (clave) introducidos en la canción rítmica serán convertidos de acuerdo al ajuste realizado.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

A viso

Devolviendo el ajuste de trasposición al valor original, puede volver al estado ortiginal en cualquier momento.

Copia de una canción rítmica

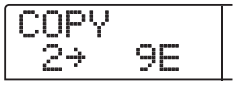
Puede copiar el contenido de cualquier canción rítmica de un proyecto en cualquier otra canción rítmica. Esto le resultará útil si quiere crear variaciones de una canción.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de forma que se encienda esta tecla.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

3. Pulse la tecla [INSERT/COPY].

Aparecerá la pantalla que le permitirá elegir el número de la canción rítmica utilizada como destino de la copia.



4. Gire el dial para elegir la canción rítmica utilizada como destino de la copia.

NOTA

Cuando ejecute la copia, el contenido de la canción rítmica de destino será completamente borrado y sobregrabado por la canción rítmica utilizada como fuente de copia. Tenga cuidado de no borrar de forma accidental una canción que quiera conservar.

5. Para que se ejecute el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelarlo, pulse [EXIT] .

Cuando pulse la tecla [ENTER], se ejecutará la copia y volverá a aparecer la pantalla de la canción rítmica.

Borrado de la canción rítmica

Esta sección le explica cómo borrar totalmente la canción rítmica, haciendo que se quede en blanco.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de forma que se encienda esta tecla.

2. Pulse la tecla [RHYTHM] .

Se encenderá la tecla [RHYTHM] y podrá crear o editar una canción rítmica.

3. Gire el dial para elegir la canción rítmica que quiera borrar .

4. Pulse la tecla [DELETE/ERASE].

Aparecerá en pantalla la indicación “DELETE SURE?”.

NOTA

Una vez que haya borrado la canción rítmica, no podrá recuperarla. Utilice con cuidado esta operación.

5. Pulse la tecla [ENTER] para borrar la canción rítmica o pulse la tecla [EXIT] para cancelarla.

Si pulsa la tecla [ENTER], borrará la canción rítmica y volverá a aparecer la pantalla de la canción rítmica.

Asignación de un nombre a la canción rítmica

Puede editar el nombre de cualquier canción rítmica de la siguiente forma:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de modo que se encienda la tecla.

La sección de ritmos entrará en el modo de canción rítmica y la tecla [RHYTHM] parpadeará.

2. Gire el dial para elegir el proyecto y pulse la tecla [RHYTHM] .

Se encenderá la tecla [RHYTHM] y podrá crear o editar una canción rítmica.

3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá en pantalla el menú de edición de la canción rítmica.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “EDIT NAME” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el nombre de la canción rítmica y parpadeará el primer carácter.

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Para más información sobre los caracteres disponibles, consulte la página 39.

A viso

Cuando introduzca información en una canción rítmica vacía, se le asignará automáticamente a dicha canción el nombre “Songxxx” (donde xxx es el número de la canción rítmica).

6. Cuando haya introducido el nombre, pulse la tecla [EXIT].

A la canción rítmica se le asignará el nuevo nombre y en pantalla aparecerá el menú de edición de la canción rítmica.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Creación de un patrón rítmico original

Esta sección le explica cómo crear sus propios patrones rítmicos orginales. Hay dos formas de hacer esto: la entrada en tiempo real, en la que graba lo que toca con los parches del panel frontal, y la introducción por pasos, en la que la reproducción está parada e introduce los sonidos uno a uno.

Preparativos

Antes de empezar a grabar, debe elegir un número de patrón rítmico y tiene que ajustar el valor de cuantización (la unidad más pequeña que vaya a grabar), el número de compases y tiempos, el de batería/número de programa de bajo, etc.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] de modo que se encienda esta tecla.

La sección de ritmos entrará en el modo de patrón rítmico.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

Se encenderá la tecla [RHYTHM] y podrá crear y editar patrones rítmicos.

3. Gire el dial para elegir un patrón rítmico vacío.

Cuando elija un patrón vacío, aparecerá en pantalla la indicación “EMPTY”

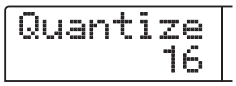
Si no hay ningún patrón rítmico vacío, borre un patrón que no necesite (→ p. 111).

4. Pulse la tecla [EDIT] .

Aparecerá el menú de edición de patrones.

5. Para ajustar el valor de cuantización, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “EDIT Quantize” y pulse la tecla [ENTER] .

El valor de cuantización es la unidad más pequeña para la introducción en tiempo real/introducción por pasos de un patrón. El ajuste por defecto es “16” (una semicorchea). Con este ajuste, cada parche que golpee se grabará en el patrón rítmico como una semicorchea.



6. Gire el dial para elegir el valor de cuantización que quiera.

Puede elegir entre los siguientes ajustes:

4 Negra
8 Corchea
12 Tresillo de corcheas
16 Semicorchea
24 Tresillo de semicorcheas
32 Fusa
Hi 1 tick (función de cuantización desactivada)

Aviso

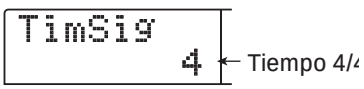
- Un tick es 1/48 de negra
- El ajuste de cuantización se aplica a todos los patrones rítmicos.
- Cuando utilice la entrada por pasos para introducir un patrón rítmico, puede modificar el valor de la cuantización en cualquier momento con lo que la operación anterior no es necesaria.

7. Cuando haya realizado el ajuste, pulse la tecla [EXIT] .

Se aceptará el nuevo ajuste de cuantización y la unidad volverá al menú de edición de patrones rítmicos.

8. Para ajustar el tipo de compás del patrón rítmico, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “EDIT TimSig” y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla el ajuste activo del tipo de compás rítmico.

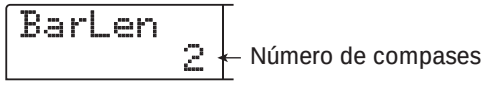


9. Gire el dial para elegir el tiempo y pulse después la tecla [EXIT] .

El rango para este ajuste es: 1/4 - 8/4.

10. Para ajustar la longitud (número de compases) del patrón rítmico, use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca la indicación “EDIT BarLen”y pulse la tecla [ENTER] .

Se indicará la longitud actual del patrón en la forma del número de compases.



11. Gire el dial para elegir el ajuste que quiera y pulse la tecla [EXIT] .

12. Pulse dos veces la tecla [EXIT]. Volverá a aparecer la pantalla mencionada en el paso 3.

Introducción en tiempo real

Para entrada en tiempo real, tiene que tocar los patrones rítmicos con los parches del MRS-1266. Esta sección le explica el procedimiento para introducir la pista de batería y la de bajo de forma independiente.

◆ Introducción de la pista de batería en tiempo real

1. En la pantalla de patrón rítmico, asegúrese de haber elegido un número de patrón rítmico.

2. Pulse la tecla [DRUM] .

Se encenderá esta tecla y estará seleccionada la pista de batería. En este caso, cuando golpee un parche se escuchará el sonido del kit de batería elegido para la pista de batería. Un kit de batería consta de 36 sonidos de batería/percusión, 12 de los cuales son asignados a los parches en algún momento.

3. Cuando sea necesario, pulse la tecla [BANK/OCTAVE] y gire el dial para cambiar de banco de parches.

El grupo de sonidos asignados a los parches 1-12 recibe el nombre de “banco de parche”. Cuando esté seleccionada la pista de batería, puede elegir entre tres bancos de parches para modificar los sonidos de batería/percusión que sean reproducidos por los parches.

4. Pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla de patrón rítmico. La elección del banco de parches seguirá siendo válida aunque cambie de pantalla o de modo.

5. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►] .

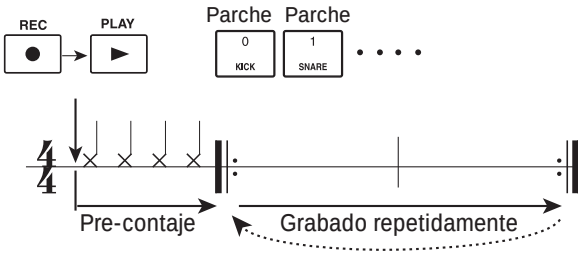
Escuchará un conteo de entrada del tipo “clic, clic, clic, clic”. Cuando acabe el conteo de entrada, empezará la grabación del patrón rítmico.

A viso

Puede modificar como quiera el número de compases pre-contados y el volumen del metrónomo (→ p. 114).

6. Mientras escucha el metrónomo, golpee los parches.

Se grabará su interpretación con los parches teniendo en cuenta el ajuste de cuantización (→ p. 100). Cuando llegue al final del patrón, la unidad volverá automáticamente al primer compás y continuará la entrada en tiempo real.



Si durante la grabación pulsa la tecla REC [●], esa tecla empezará a parpadear y la grabación se suspenderá de forma temporal. En este caso puede golpear los parches para comprobar qué sonido está asignado a cada parche. La grabación continuará en cuanto vuelva a pulsar la tecla REC [●].

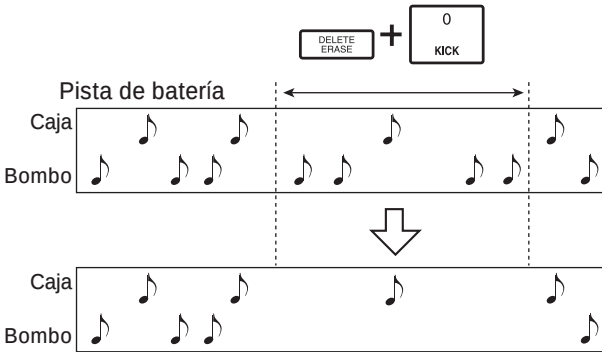
A viso

En lugar de golpear los parches, también puede introducir un parche en tiempo real utilizando un controlador MIDI conectado a la entrada MIDI IN del MRS-1266. Para ver una lista de los parches y de sus correspondientes números de nota, vea el apéndice que figural al final de este manual (→ p. 180).

7. Para editar la pista de batería durante la entrada en tiempo real, siga estos pasos:

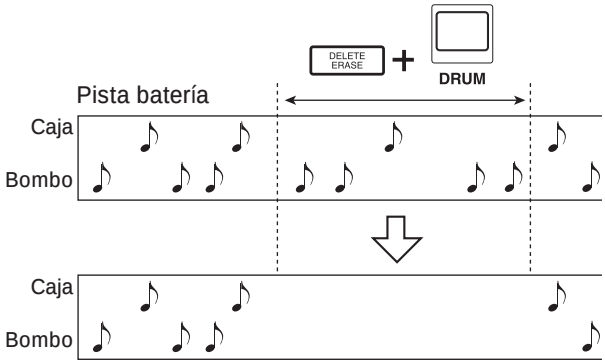
■ Para borrar la interpretación de un parche concreto

Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse el parche cuyo sonido quiera borrar. Se borrará del patrón rítmico la interpretación del parche correspondiente.



■ Para borrar la interpretación de todos los parches

Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse la tecla de estado [DRUM]. Se borrará del patrón la interpretación de todos los parches .



8. Cuando haya terminado de grabar, pulse la tecla STOP [■] .

Se detendrá la grabación del patrón y la unidad volverá a la pantalla del patrón rítmico. Pulse la tecla PLAY [►] para escuchar el patrón que acaba de grabar.

NOTA

- Cuando elija un patrón vacío y lo grabe, se le asignará automáticamente el nombre “Patxxx” (donde xxx es el número del patrón). Puede editar este nombre de patrón cuando sea necesario (→ p. 110).

NOTA

• Pulse la tecla [BASS] si quiere grabar la pista de bajo.

9. Para terminar la grabación del patrón y volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

◆ Entrada de la pista de bajo en tiempo real

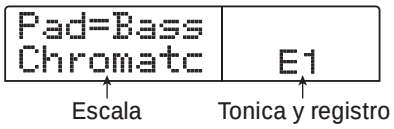
1. En la pantalla de patrón rítmico, elija el ritmo para el que quiera introducir la pista de bajo.

2. Pulse la tecla [BASS] .

Se encenderá la tecla y estará seleccionada la pista de bajo. En este caso, cuando pulse un parche, se escuchará el sonido del programa de bajo elegido para la pista de bajo, utilizando una escala de semitono.

3. Si quiere cambiar la escala y el rango, pulse la tecla [BANK/OCTAVE] .

Si quiere, puede cambiar la escala y el registro reproducidos por los parches. Si pulsa la tecla [BANK/OCTAVE] mientras está seleccionada la pista de bajo, son mostradas la escala y tónica (la nota tocada por el parche 1) activa en ese momento.



En esta pantalla, puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la escala reproducida con los parches. Están disponibles los siguientes ajustes:

Escalas cromáticas

C	C#	D	D#
G#	A	A#	B
E	F	F#	G

Escalas mayores

F#	G#	A	B
B	C#	D#	E
E	F#	G#	A

Escalas menores

F#	G	A	B
B	C	D	E
E	F#	G	A

Puede modificar las teclas de cursor arriba/abajo para cambiar la tónica (C - B) y el dial para cambiar el registro (1 - 4) reproducido por los parches.

La tónica corresponde a la nota reproducida por el parche 1. Cuando modifica la tónica, la demás notas también cambian de acuerdo a ello (por defecto: E).

Cuando cambie el valor del registro, todos los parches serán traspuestos en una octava arriba o abajo (Por defecto: 1)

4. Pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla de patrón rítmico. Los ajustes del registro y de la tónica continuarán siendo válidos incluso aunque cambie de pantalla o de modo.

A viso

Si es necesario, puede modificar el sonido del kit de batería/programa de bajo asignado a la pista (→ p. 89).

5. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►] .

Escuchará un conteo de entrada del tipo “clic, clic, clic, clic”. Cuando acabe el conteo de entrada, empezará la grabación del patrón rítmico.

A viso

Puede modificar como quiera el número de compases del conteo de entrada y el volumen del metrónomo (→ p. 114).

6. Mientras escucha el metrónomo, toque los parches.

Se grabará su ejecución con los parches teniendo en cuenta el ajuste de la cuantización (→ p. 100). Cuando llegue al final del patrón, la unidad volverá al principio del primer compás y continuará la entrada en tiempo real.

NOTA

En lugar de golpear los parches, también puede introducir frases musicales de bajo en tiempo real utilizando un controlador MIDI conectado a la entrada MIDI IN del MRS-1266.

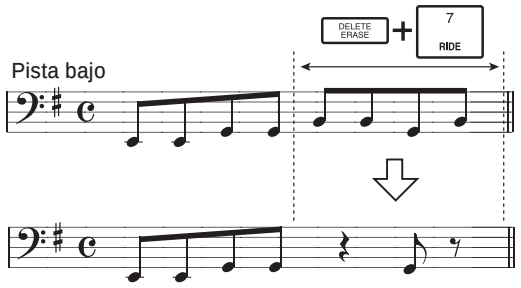
A viso

- Si durante la grabación pulsa la tecla REC [●], parpadeará la tecla REC [●] y la grabación será suspendida temporalmente. La grabación continuará en cuanto vuelva a pulsar la tecla REC [●].
- También puede cambiar de registro durante la reproducción pulsando la tecla [BANK/OCTAVE].

7. Para editar la pista de bajo durante la entrada en tiempo real, siga estos pasos:

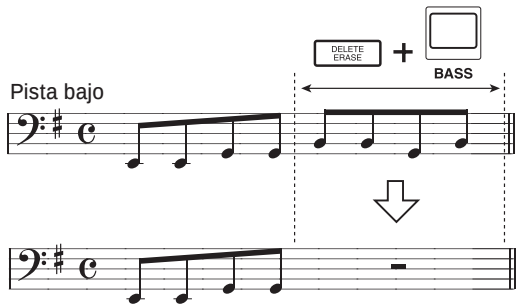
■ Para borrar la interpretación de un parche específico

Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse el parche cuyo sonido quiera borrar. La interpretación del parche correspondiente se borrará del patrón rítmico.



■ Para borrar la interpretación de todos los parches

Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse la tecla de estado [BASS]. Se borrará la interpretación de todos los parches en la pista de bajo.



8. Cuando haya terminado la grabación, pulse la tecla STOP [■] .

Se detendrá la grabación del patrón y la unidad volverá a la pantalla de patrón rítmico. Pulse la tecla PLAY [►] para escuchar el patrón que ha grabado.

A viso

Pulse la tecla [DRUM] si quiere grabar la pista de batería.

9. Para que termine la grabación del patrón y para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Entrada por pasos

En la entrada por pasos, usted introduce cada nota por separado, mientras el MRS-1266 está parado. Esto facilita la introducción de patrones de batería o líneas de bajo complejos que serían difíciles de crear tocando los parches y utilizando la entrada en tiempo real.

◆ Entrada por pasos de la pista de batería

Para la entrada por pasos de la pista de batería, debe especificar la longitud de los pasos (intervalo hasta la siguiente nota o silencio) utilizando el valor de cuantización. Después utiliza los parches y la tecla [STEP] para introducir las notas y los silencios.

Cuando golpea un parche y después pulsa la tecla [STEP] , la información de reproducción es introducida en ese punto y el paso avanza un intervalo correspondiente al valor actual de la cuantización. (También se graba la intensidad con la que golpea el parche).

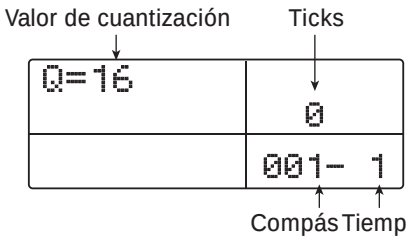
Si solo pulsa la tecla [STEP], no introducirá ninguna información de reproducción, pero el paso avanzará un intervalo correspondiente al valor actual de la cuantización (vea el diagrama que aparece abajo).

1. En la pantalla de patrón rítmico, elija el número de un patrón rítmico que esté vacío.

2. Pulse la tecla [DRUM] y escoja una pista de batería.

3. Pulse la tecla REC [●] .

Aparecerá la siguiente pantalla y podrá realizar una entrada por pasos.



En la primera linea de la pantalla, “Q = xx” le indica el valor de la cuantización. (Los posibles valores para xx son: 4 - 32, Hi) En la parte superior de la pantalla, aparece la posición activa en compases/tiempos/ticks.

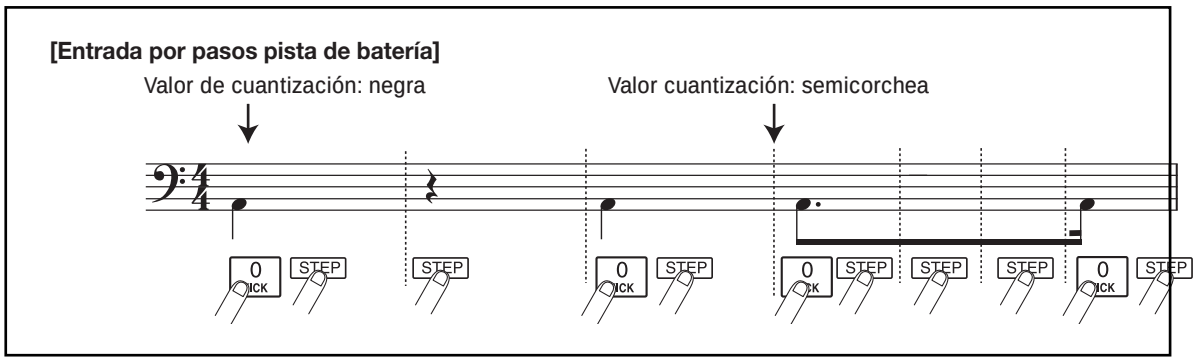
4. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el valor de cuantización (longitud) de la nota que quiera introducir. Los ajustes disponibles son los siguientes:

4 Negra
8 Corchea
12 Tresillo de negras
16 Semicorchea
24 Tresillo de semicorcheas
32 Fusa
Hi 1 tick (1/48 de negra)

El valor de cuantización que elija aquí será la longitud de un paso durante la grabación por pasos.Utilice las teclas de cursor arriba/abajo cada vez que quiera modificar el ajuste de la cuantización.

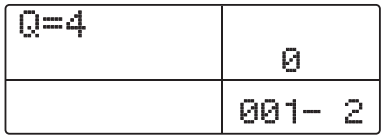
A viso

El ajuste del valor de cuantización está enlazado al ajuste de la cuantización para la entrada en tiempo real. Si modifica uno de los ajustes, también variará el otro.



5. Para introducir una nota, golpee el parche correspondiente a la nota y pulse después la tecla [STEP] .

Se grabará la nota y la unidad avanzará un paso, correspondiente al valor de cuantización que haya ajustado en el paso 4. También puede utilizar la tecla [BANK/ OCTAVE] para elegir un banco de parches diferente antes de golpear un parche.

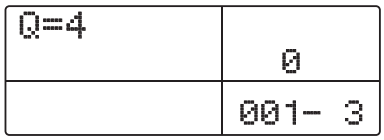


A viso

- La intensidad con la que golpee el parche también será grabada en la pista de batería.
- Si golpea varios parches durante la entrada, se grabarán varios sonidos en la misma posición.
- En lugar de golpear los parches, también puede introducir sonidos utilizando un controlador MIDI conectado a la toma MIDI IN del MRS-1266.

6. Para introducir un silencio, pulse solo [STEP].

Si pulsa la tecla [STEP], la posición avanzará un paso (duración del valor de cuantización) pero no se grabará ninguna información de reproducción.



7. Para introducir el patrón rítmico que quiera, repita los pasos 5 - 6 mientras modifica la longitud del paso cuando sea necesario.

Cuando llegue al final del patrón, la unidad volverá automáticamente al principio del primer compás, lo que le permite introducir más sonidos de instrumentos.

8. Para editar la pista de batería después de la introducción por pasos, haga lo siguiente:

■ Para borrar la interpretación de un parche específico

Conforme avance la posición de grabación con la tecla [STEP], el parche que esté introducido en la posición activa se iluminará. Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse el parche que esté encendido para borrar el sonido de ese parche. Se apagará el parche y la información de reproducción será eliminada del patrón rítmico.

NOTA

Cuando esté buscanco una nota para borrarla, ajuste el valor de cuantización al valor más pequeño utilizado durante la grabación, o a un valor más pequeño.

9. Cuando haya acabado con la introducción por pasos, pulse la tecla STOP [■] .

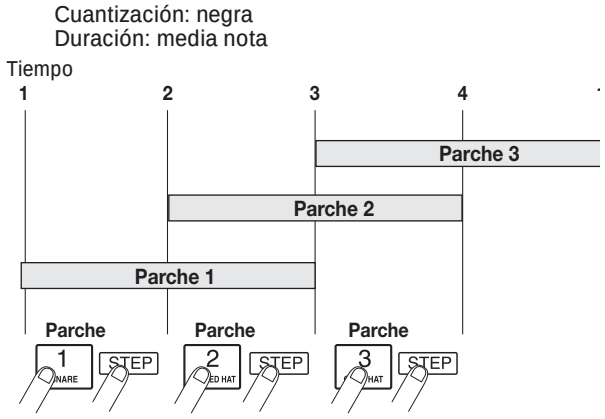
La unidad volverá a la pantalla de patrón rítmico. Pulse la tecla PLAY [►] para escuchar el patrón que acaba de grabar.

10. Pulse la tecla [EXIT] para terminar con la grabación de patrones y volver a la pantalla principal.

◆ Entrada por pasos de la pista de bajo

En comparación con la entrada por pasos de la pista de batería, el procedimiento para la introducción por pasos de la pista de batería es algo más complejo porque hay que incluir los elementos adicionales de “tono” y “duración”. Como en la entrada por pasos de la pista de batería, tendrá que especificar la longitud del paso (intervalo hasta la siguiente nota o silencio) utilizando el valor de cuantización y tendrá que utilizar los parches y la tecla [STEP] para introducir notas y silencios. Pero cuando introduzca una nota, también tendrá que especificar el parámetro de duración. Este parámetro le permite modificar la duración actual de cada nota, manteniendo la longitud del paso (vea el diagrama mostrado abajo).

También puede ajustar la duración a un valor superior a la longitud del paso. En este caso, la nota se solapará con la nota siguiente y podrá obtener un efecto similar a un arpeggio.

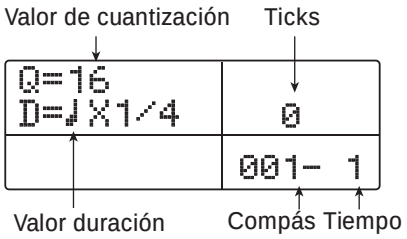


1. **En la pantalla de patrones rítmicos, elija un número de patrón rítmico que esté vacío.**

2. **Pulse la tecla [BASS] y elija una pista de bajo.**

3. **Pulse la tecla REC [●].**

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación y podrá realizar la entrada por pasos.



La primera línea de la pantalla le muestra el valor de cuantización y la segunda el valor de la duración.

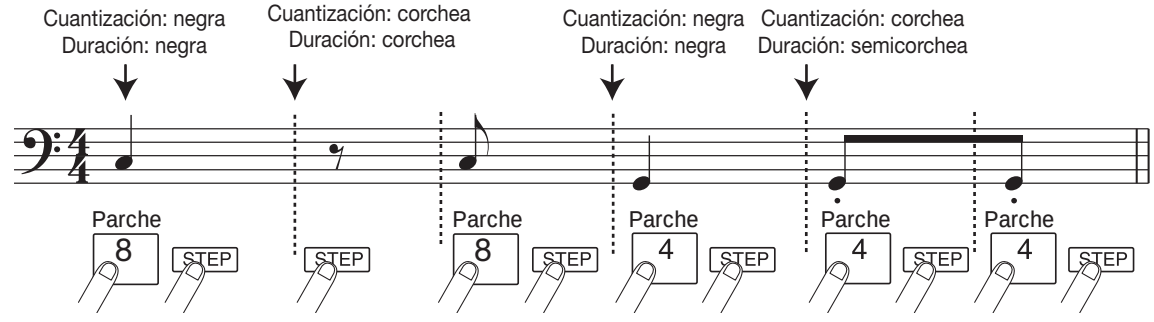
4. **Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el valor de la cuantización.**

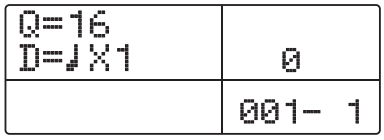
5. **Gire el dial para elegir el valor de la duración, como le indicamos en la lista mostrada abajo.**

La duración viene expresada como “D = ♩x yy”, es decir, como múltiplos de una negra. Dependiendo del valor de “yy”, se obtendrá la siguiente duración:

1 - 8 negra x 1 - 8
3/2 negra con puntillo
3/4 corchea con puntillo
1/2 corchea
1/3 tresillo de corcheas
1/4 Semicorchea
1/6 Tresillo de semicorcheas
1/8 Fusa
1/12 Tresillo de fusas
1/16 Semifusa
1/24 Tresilo de semifusas

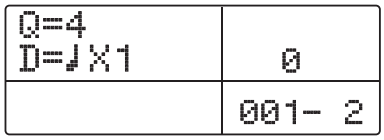
[Entrada por pasos pista bajo]





6. Para introducir una nota, golpee el parche correspondiente a la nota y pulse después [STEP] .

Se grabará la nota y la unidad avanzará un paso, correspondiente al valor de cuantización ajustado en el paso 4. También puede utilizar la tecla [BANK/OCTAVE] para elegir un registro diferente antes de golpear un parche.

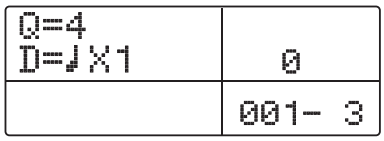


A viso

- También se grabará en la pista de bajo la intensidad con la que golpee el parche.
- Golpeando varios parche durante la introducción de la pista, puede crear un acorde. El máximo número de sonidos simultáneos en la sección de ritmos es 30 para la pista de bajo y la de batería juntas.
- En lugar de golpear parches, también puede utilizar para la entrada por pasos del patrón de bajo un controlador MIDI conectado a la toma MIDI IN del MRS-1266.

7. Para introducir un silencio, pulse solo [STEP] .

Cuando pulse la tecla [STEP], la posición avanzará un paso (duración del valor de cuantización) pero no se grabará ninguna información de reproducción.



8. Para introducir el patrón rítmico que quiera, repita los pasos 5 - 7 mientras modifica el valor de la cuantización cuando sea necesario.

Cuando llegue al final del patrón, la unidad volverá de forma automática al principio del primer compás, permitiéndole que continúe con la introducción de la pista de bajo.

9. Para editar la pista de bajo después de la entrada por pasos, haga lo siguiente:

■ Para borrar la interpretación de un parche concreto

Cuando avance la posición de grabación con la tecla [STEP], el parche que esté introducido en la posición activa se iluminará. Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse el parche que esté encendido para borrar el sonido de ese parche. Se apagará el parche y la información de reproducción será borrada del patrón rítmico.

NOTA

Cuando esté buscanco una nota para borrarla, ajuste el valor de la cuantización al valor más pequeño utilizado durante la grabación, o a un valor inferior.

10. Cuando haya terminado la entrada por pasos, pulse la tecla STOP [■] .

La unidad volverá a la pantalla del patrón rítmico. Pulse la tecla PLAY [►] para escuchar el patrón que acaba de grabar.

11. Para terminar con la grabación de patrones y volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] .

Ajuste de la información de acorde de patrón rítmico

Cuando haya grabado en una canción rítmica un patrón rítmico recién creado, y modifique después la clave o el tipo de acorde, la frase de bajo será transformada basándose en la información original de acorde de ese patrón rítmico. Para utilizar en una canción rítmica un patrón recién creado, es necesario por tanto especificar información de clave y acorde que coincida con la frase del bajo.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] de modo que se encienda esa tecla.

La sección rítmica entrará en el modo de patrón rítmico y parpadeará la tecla [RHYTHM] .

2. Gire el dial para elegir el patrón para el que vaya a especificar la información de acorde y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] estará ahora encendida de forma continua y la unidad será capaz ahora de crear y editar patrones rítmicos .

3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá en pantalla el menú de edición de patrones rítmicos.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "EDIT OrgRoot" y pulse la tecla [ENTER] .

Esta pantalla le permitirá especificar la clave para ese patrón rítmico.

5. Gire el dial para elegir la clave del acorde.

El rango disponible es C - B (ajuste por defecto: C). Cuando ajuste la información de acorde para una canción rítmica, la clave que especifique aquí pasará a ser el valor por defecto.

6. Cuando esté terminado el ajuste, pulse la tecla [EXIT] .

Volverá a aparecer el menú de edición del patrón rítmico.

7. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "EDIT OrgChord" y pulse la tecla [ENTER] .

Esta pantalla le permitirá especificar el tipo de acorde para ese patrón rítmico.

8. Gire el dial para elegir el tipo de acorde.

Por ejemplo, si ha introducido en el patrón rítmico una frase musical de bajo con un acorde E*m*, ajuste la clave a "E" y el tipo de acorde a "Minor".

9. Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT] .

Volverá a aparecer el menú de edición de patrones rítmicos.

10. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Edición de un patrón rítmico

Esta sección le explica cómo editar una patrón rítmico existente.

Ajuste del balance de volumen de la batería y del bajo

Puede ajustar el volumen del kit de batería y del programa de bajo con los faders [DRUM] y [BASS] de la sección de mezclador. Si es necesario, también puede programar los niveles de volumen del kit de batería y del programa de bajo individualmente para cada patrón rítmico.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] de modo que se encienda esta tecla.

La sección rítmica entrará en el modo de patrón rítmico y parpadeará la tecla [RHYTHM] .

2. Gire el dial para elegir el patrón para el que quiera introducir la información de nivel y pulse la tecla [RHYTHM] .

La tecla [RHYTHM] estará ahora continuamente encendida y la unidad podrá ahora crear y editar patrones rítmicos.

3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá en pantalla el menú de edición de patrones rítmicos.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "EDIT Dr Level" y pulse la tecla [ENTER] .

Esta pantalla le permite especificar el volumen de la pista de batería.

La pantalla le mostrará el ajuste actual de volumen (0 - 15).

5. Gire el dial para elegir el ajuste que quiera y pulse la tecla [EXIT] .

El ajuste será aceptado y volverá a aparecer el menú de edición de patrones rítmicos.

6. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "EDIT Bs Level" y pulse la tecla [ENTER] .

Esta pantalla le permitirá especificar el volumen de la pista de bajo.

Aparecerá en pantalla el ajuste actual de volumen (0 - 15).

7. Gire el dial para elegir el ajuste que quiera y pulse después la tecla [EXIT] .

El ajuste será aceptado y volverá a aparecer el menú de edición de patrones rítmicos.

8. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Copia de un patrón rítmico

Puede copiar un patrón rítmico en otro número de patrón. Esto le resultará útil cuando quiera crear variaciones de patrones rítmicos.

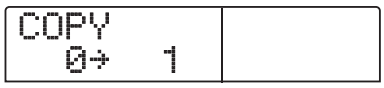
1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] de modo que se encienda esa tecla.

La sección de ritmos entrará en el modo de patrón rítmico y la tecla [RHYTHM] parpadeará.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

3. Pulse la tecla [INSERT/COPY].

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir el destino de la copia. Un patrón rítmico vacío viene indicado como "E".



4. Gire el dial para elegir el número del patrón rítmico que quiera utilizar como destino de la copia y pulse la tecla [ENTER] .

5. Para ejecutar el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelarlo, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER] se ejecutará la copia y aparecerá la pantalla de elección de patrones rítmicos, con el patrón de destino de la copia como patrón seleccionado.

Si el patrón rítmico de destino de la copia contiene cualquier información, ésta será sobregrabada.

6. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Edición del nombre de un patrón rítmico

Esta sección le explica cómo editar el nombre de un patrón rítmico.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] de modo que se encienda esta tecla.

La sección de ritmos entrará en el modo de patrón rítmico y la tecla [RHYTHM] parpadeará.

2. Gire el dial para elegir el patrón y pulse la tecla [RHYTHM] .

Parpadeará la tecla [RHYTHM] y podrá crear o editar patrones rítmicos.

3. Pulse la tecla [EDIT] .

Aparecerá en pantalla el menú de edición de patrones rítmicos.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "EDIT Name" y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá el nombre del patrón y parpadeará el primer carácter.

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Para consultar los caracteres disponibles, vea la página 39.

A viso

Cuando elija un patrón vacío y lo grabe, se le asignará automáticamente el nombre “Patxxx” (donde xxx es el número del patrón).

6. Cuando haya terminado de editar el nombre, pulse la tecla [EXIT] .

Se actualizará el nombre del patrón rítmico y la unidad volverá al menú de edición de patrones rítmicos.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Borrado de un patrón rítmico

Esta sección le explica cómo borrar todos los datos de un patrón rítmico específico, dejándolo en blanco.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] de tal forma que se encienda esta tecla.

La sección rítmica entrará en el modo de patrón rítmico y la tecla [RHYTHM] parpadeará.

2. Pulse la tecla [RHYTHM] .

3. Pulse la tecla [DELETE/ERASE].

Aparecerá en pantalla la indicación “DELETE SURE?”.

4. Pulse la tecla [ENTER] para borrar el patrón rítmico, o pulse la tecla [EXIT] para anular la operación.

Cuando pulse la tecla [ENTER] , se borrará el contenido del patrón y la unidad volverá a la pantalla de elección de patrón, con el patrón rítmico vacío como patrón seleccionado.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT]

Creación de su propio kit de batería

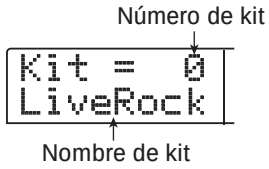
Si quiere, puede crear su propio kit de batería asignando a los parches sonidos con ajustes específicos para el volumen, tono, panorama, etc. y puede darle un nombre único a dicho kit .También puede copiar un kit de batería existente y editar solo una parte del mismo. Puede grabar el kit de batería en el disco duro como parte del proyecto.

Cambio del sonido y de los ajustes para cada parche

Puede especificar el sonido, el volumen, tono, panorama y otro tipo de parámetros para cada parche y de esta forma crear su propio kit de batería.

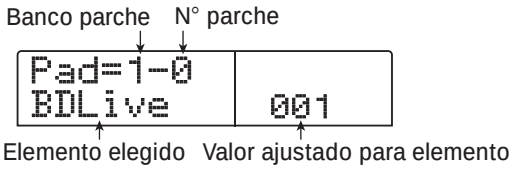
1. Pulse la tecla [DRUM] en la sección de ritmos con la tecla [RHYTHM] encendida y pulse después la tecla [KIT/PROG] .

Aparecerá en pantalla el nombre del kit de batería elegido para su edición.



2. Gire el dial para elegir el kit de batería que quiera editar (0 - 126) y pulse la tecla [EDIT] .

Aparecerá el menú para la edición de los ajustes individuales de los parches.



3. Si es necesario, pulse la tecla [BANK/OCTAVE] y utilice el dial para cambiar de banco de parches.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir un parámetro para su ajuste. Tiene disponibles los siguientes parámetros:

• INST (sonido de instrumento)

Le permite elegir uno de los 199 sonidos de batería/percusión internos del MRS-1266 para asignárselo a un

parche. El rango de ajuste es 000 - 722. Para ver una lista con los números de los sonidos y sus correspondientes nombres, consulte el apéndice que aparece al final de este manual (→ p. 181).

• PITCH

Ajusta el tono del sonido de bajo/percusión para el parche. El rango de ajuste va de -7.9 pasando por 0 (tono de referencia) a 7.9, a intervalos de 0.1 (1/10 de semitono).

• LEVEL

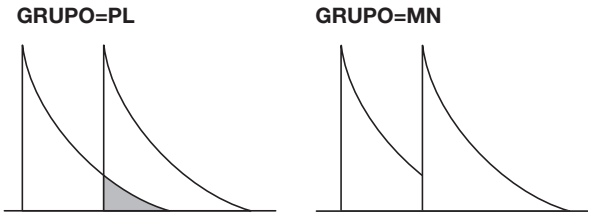
Ajusta el nivel de salida para el parche. El rango de ajuste para este parámetro es 1 - 15.

• PAN (Panorama)

Ajusta la posición de stereo izquierda/derecha (panorama) para el parche. El rango de ajuste máximo es L63 (tope izquierdo) - 0 (centro) - R63 (tope derecho). El valor activo del rango variará, dependiendo del tipo de instrumento seleccionado.

• GROUP (grupo de parches)

Elige el grupo al que quiere que pertenezca el parche (0 - 7) y el tipo de sonido producido al golpear los parches en serie (PL/MN). El rango de ajuste es PL0 - PL7 o MN0 - MN7. Cuando elija un ajuste del tipo PL, al golpear dos parches de forma sucesiva se producirá un solapamiento del sonido, es decir continuará escuchándose un sonido cuando empiece el siguiente. Cuando elija un ajuste de tipo MN, dejará de escucharse un sonido cuando empiece el siguiente.



Los números 0 - 7 indican el grupo al que pertenecerá el parche (0 = ningún grupo, 1 - 7: los correspondientes grupos). Los parches de un mismo grupo no pueden producir sonidos a la vez.

Por ejemplo, si asigna un sonido hi-hat abierto y un sonido hi-hat cerrado a dos parches del mismo grupo, el sonido hi-hat abierto dejará de escucharse en cuanto se reproduzca el sonido del hi-hat cerrado, dando lugar a una situación totalmente realista.

A viso

Los números de grupos de parches son comunes para PL y MN. Por ejemplo, los parches asignados a PL1 y a MN1 pertenecen al mismo grupo.

• REV SEND (Envío de Reverb)

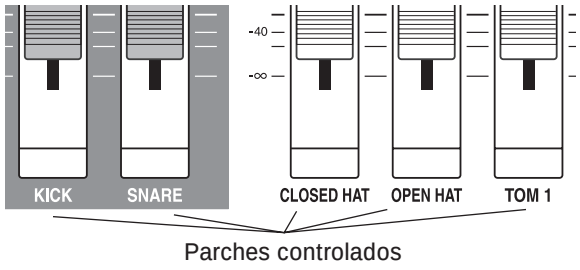
Ajusta el nivel de envío de la reverb para el parche. El rango de ajuste es 0 - 127. El ajuste no depende del nivel de envío de la reverb en la pista.

5. Pulse el parche para el que quiera realizar un ajuste y gire el dial para elegir un valor para el ajuste.

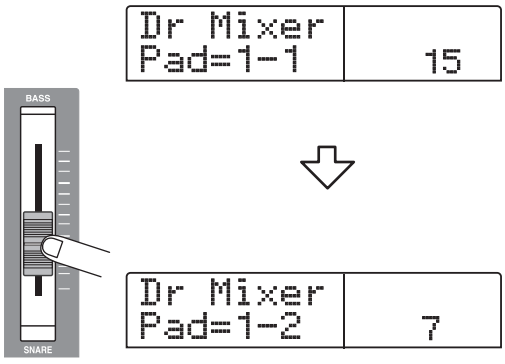
Cuando pulse un parche, aparecerá en pantalla el ajuste activo para ese parche. Puede utilizar el dial para modificar el valor.

A viso

Si pulsa la tecla [DRUM MIXER] , podrá utilizar los faders del panel para elegir el parche y modificar al mismo tiempo el ajuste de LEVEL (el nombre que aparece debajo de cada fader le indica qué parche controla.)



Cuando esté usando un fader que controle otro parche distinto al que tenga asignado en ese momento, ese parche pasará a ser el nuevo destino de edición y cambiará el ajuste LEVEL.



6. Repita los pasos 3 - 5 tantas veces como sea necesario para editar otros parches.

7. Cuando haya terminado de realizar el proceso de edición, pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla de elección de kit. El kit de batería creado será grabado como parte del proyecto.

Asignación de un nombre a un kit

Puede darle nombre a un kit de batería.

1. Pulse la tecla [DRUM] en la sección de ritmos con la tecla [RHYTHM] encendida y pulse después la tecla [KIT/PROG] .

Aparecerá en pantalla el nombre del kit de batería elegido para su edición.

2. Gire el dial para escoger el kit de batería cuyo nombre quiera modificar y pulse la tecla [EDIT] .

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla el nombre del kit.

Parpadeará el primer carácter.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Para consultar un listado de los caracteres disponibles, vea la página 39.

5. Para terminar de introducir todo el nombre, repita el paso 4 tantas veces como sea neesario.

6. Cuando haya introducido el nombre, pulse [EXIT] .

Se actualizará el nombre y la pantalla volverá a la situación en la que se encontraba en el paso 1.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Copia de un kit

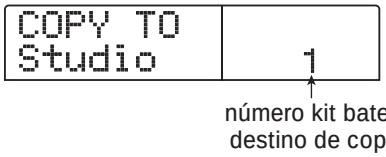
Puede copiar un kit en otro número de kit. Esto le resultará útil cuando quiera crear variaciones de un kit de batería.

1. Pulse la tecla [DRUM] en la sección de ritmos con la tecla [RHYTHM] encendida y pulse después la tecla [KIT/PROG] .

Aparecerá en pantalla el nombre del kit de batería elegido para copiarlo.

2. Pulse la tecla [INSERT/COPY].

Aparecerá una pantalla que le permite escoger el número del kit de destino de la copia.



3. Gire el dial para elegir el número del kit de batería que vaya a utilizar como destino de copia

4. Para ejecutar el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER] .

Se copiará el kit de batería y la pantalla volverá a la situación en la que se encontraba en el paso 2. Si el destino de la copia ya contiene un kit de batería, este kit será sobregrabado.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Importación de patrones y canciones rítmicas de otro proyecto

Esta sección le explica cómo importar patrones y canciones rítmicas de otros proyectos grabados en el disco duro.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] .

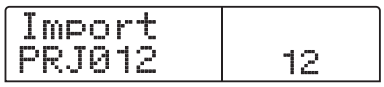
Se encenderá la tecla [RHYTHM].

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo en el que podrá hacer distintos ajustes en esta sección.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY Import" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:



4. Gire el dial para elegir el proyecto desde el que quiere importar los datos y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación "Import SURE?".

5. Pulse la tecla [ENTER].

Los datos serán importados al proyecto activo. Cuando haya terminado el proceso, volverá a aparecer la pantalla del paso 2.

6. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Edición de varios ajustes de la sección rítmica

Esta sección le explica cómo editar varios ajustes que afectan a toda la sección de ritmos, como el ajuste de la sensibilidad de los parches o el ajuste del volumen del metrónomo.

Procedimiento básico

El procedimiento básico para editar los ajustes de la sección de ritmos es el mismo para la mayoría de los ajustes y consiste en lo siguiente:

A viso

Puede utilizar el mismo procedimiento tanto en el modo de patrón rítmico como en el de canción rítmica.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] o [PATTERN].

Si ha pulsado la tecla [SONG], la unidad entrará en el modo de canción rítmica. En cambio, si ha pulsado [PATTERN], la unidad entrará en el modo de patrón rítmico.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

Se encenderá la tecla [RHYTHM] y aparecerá la pantalla de patrón rítmico o la de canción rítmica, dependiendo de la tecla que haya pulsado en el paso anterior.

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades de ritmo en el que podrá hacer distintos ajustes en la sección de ritmos.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir uno de los ajustes que aparece a continuación y pulse la tecla [ENTER] .

- **Count**

Modifica la longitud de la claqueta de entrada.

- **ClickVol**

Modifica el nivel de volumen del metrónomo.

- **PadSens**

Modifica la sensibilidad del parche que determina el nivel de volumen de acuerdo a la fuerza con la que haya golpeado el parche.

- **MIDI**

Realiza ajustes relacionados con el MIDI (→ p. 146).

- **Import**

Importa patrones rítmicos y la canción rítmica de un proyecto grabado en el disco duro (→ p. 114).

- **Memory**

Comprueba la cantidad de memoria libre para el almacenamiento de patrones y canciones rítmicas.

5. Gire el dial para editar el ajuste.

La pantalla que aparezca y el manejo serán distintos para cada elemento. Para más información, vea las secciones que figuran a continuación.

A viso

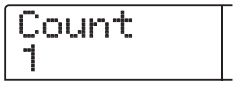
Para más detalles sobre las operaciones MIDI, vea la página146. Para más detalles sobre el proceso de importación, vea la sección anterior.

6. Cuando haya terminado con el proceso de ajuste, pulse varias veces la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

Modificación de la longitud del pre-conteo

Puede modificar la longitud del pre-conteo que escuchará cuando grabe un patrón rítmico. Elija "Count" en el menú de utilidades de ritmo y pulse la tecla [ENTER]. Gire después el dial para elegir uno de los siguientes ajustes:



- **OFF**

La claqueta de entrada está desactivada.

- **1**

Se escuchará un pre-conteo de un compás (ajuste por defecto).

- **2**

Se escuchará un pre-conteo de dos compases.

- **PAD**

La claqueta de entrada está desactivada y la grabación empezará en cuanto golpee un parche.

Cambio de volumen del metrónomo

Puede modificar el volumen del metrónomo que escuchará cuando grabe un patrón rítmico en tiempo real. Elija "ClickVol" en el menú de utilidades de ritmo y pulse la tecla [ENTER]. Gire después el dial para realizar el ajuste (0 - 15).

Ajuste de la sensibilidad de los parches

Puede especificar el volumen producido por la fuerza con la que golpee los parches (sensibilidad de parche). Elija "PadSens" en el menú de utilidades de ritmo y pulse la tecla [ENTER]. Gire después el dial para elegir uno de los ajustes siguientes:

- **SOFT**

El volumen será suave, independientemente de la fuerza con la que golpee el parche.

- **MEDIUM**

El volumen será medio, independientemente de la fuerza con la que golpee el parche.

- **LOUD**

El volumen será alto, independientemente de la fuerza con la que golpee el parche.

- **LITE**

Máxima sensibilidad. Incluso los golpeos suaves producirán un volumen elevado.

- **NORMAL**

Sensibilidad normal (ajuste por defecto).

- **HARD**

Sesibilidad baja. Se necesitará golpear los parches con fuerza para producir un volumen elevado.

- **EX HARD**

La sensibilidad más baja. Se necesitará golpear los parches con muchísima fuerza para producir un volumen elevado.

Comprobación de la cantidad de memoria libre

La cantidad de memoria de grabación libre para los patrones rítmicos y para la canción rítmica será indicada como porcentaje (%). Elija “Memory” en el menú de utilidades de ritmo y pulse la tecla [ENTER]. Esta es una pantalla destinada únicamente a la visualización. En ella no puede editar ningún ajuste.

Ajuste del volumen de cada parche con los faders

Si es necesario, puede controlar con los faders el nivel de salida de cada parche para el kit de batería elegido entonces mientras reproduce una canción/patrón rítmico. Esto le resultará útil cuando quiera ajustar con precisión el nivel para cada sonido de batería/percusión antes de la remezcla.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] o [PATTERN].

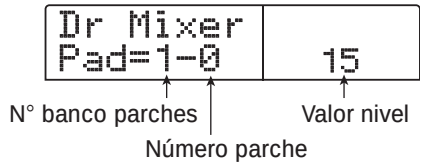
Si ha pulsado la tecla [SONG] accederá al modo de canción rítmica, mientras que si ha pulsado la tecla [PATTERN] accederá al modo de patrón rítmico.

2. Pulse la tecla [RHYTHM] .

Se encenderá la tecla [RHYTHM].

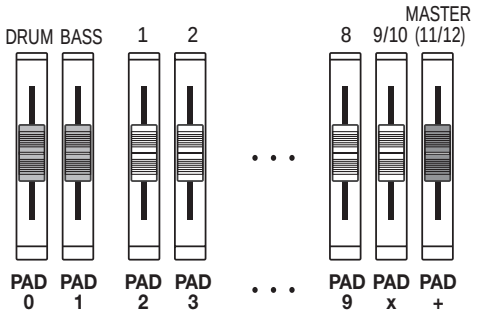
3. Pulse la tecla [DRUM MIXER].

Se encenderá la tecla [DRUM MIXER] y aparecerán en pantalla el banco de parches/número de parche activo y el valor del nivel.

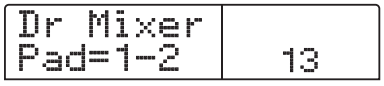


4. Utilice los faders para ajustar el nivel de los parches respectivos mientras se reproduce una canción/patrón rítmico.

El nombre que aparece debajo de cada fader le indica qué parche controla ese fader.



Cuando esté usando un fader que controle otro parche distinto al que tenga asignado en ese momento, ese parche pasará a ser el nuevo destino de edición y cambiará el ajuste LEVEL.



5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

El ajuste será grabado en el correspondiente kit de batería.

NOTA

- El control anterior es válido solo para el kit de batería elegido en ese momento.
- Cuando modifique un kit de batería, el ajuste de nivel que será cargado será el que haya programado antes.

Referencia [Efectos]

Esta sección le explica las funciones y el manejo de la sección de efectos del MRS-1266.

Acerca de los efectos

El MRS-1266 dispone de dos tipos de efectos, un “efecto de inserción” y dos “efectos de envío/retorno”. Puede utilizar ambos tipos simultáneamente. A continuación le describimos más detalladamente los dos tipos de efectos.

Efecto de inserción

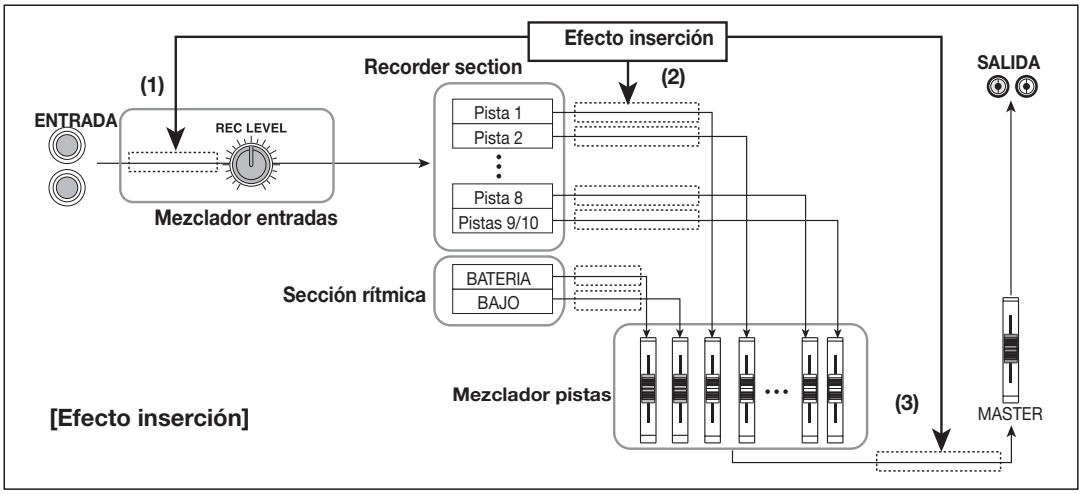
El efecto de inserción se utiliza para insertar un efecto en una determinada ruta de señal. Puede elegir una de las siguientes posiciones para colocar el efecto:

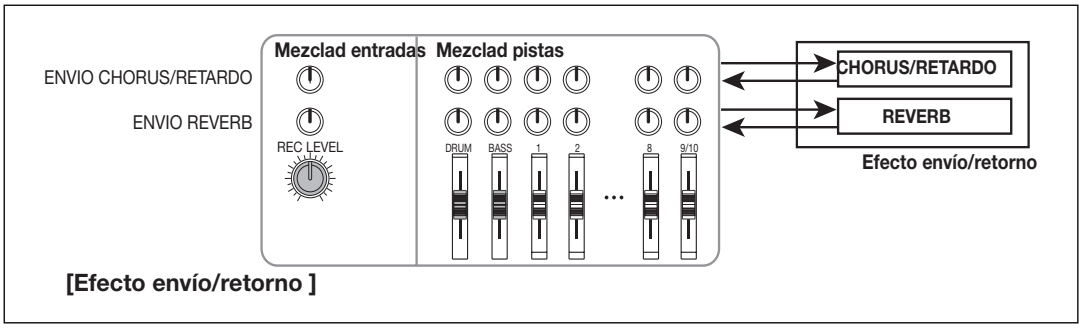
(1) Mezclador de entrada
(2) Cualquier canal del mezclador de pistas
(3) Inmediatamente antes del fader [MASTER]

Por ejemplo, si introduce el efecto en el mezclador de entrada, la señal entrante será directamente procesada por el efecto y el resultado será grabado en una pista de la grabadora. Alternativamente, si introduce el efecto en un canal del mezclador de pistas, el efecto procesará la señal de reproducción de una pista o el sonido de batería/bajo .
Si elige una posición colocada inmediatamente antes del fader [MASTER], puede utilizar el efecto para procesar la mezcla final antes de grabarla en la pista master.

Efectos de envío/retorno

Los efectos de envío/retorno están conectados internamente al bucle de envío/retorno de la sección de mezclador. el MRS-1266 tiene dos efectos de envío/retorno, la reverb (REVERB) y el chorus/retardo (CHORUS/DELAY) y puede usarlos a la vez.
Los niveles de envío del mezclador de entrada o del mezclador de pistas ajustan la profundidad del efecto de los efectos de envío/retorno. Al aumentar el nivel de envío enviará la señal correspondiente a la entrada del efecto y la señal procesada por el efecto será devuelta inmediatamente antes del fader [MASTER] y será mezclada con las demás señales.





Uso del efecto de inserción

Esta sección le explica cómo elegir la posición para el efecto de inserción, cómo elegir un programa y cómo editar un programa.

Acerca de los programas del efecto de inserción

El efecto de inserción es una unidad multiefectos que contiene una serie de efectos individuales como el de compresor, distorsión y retardo, conectados en serie. Cada uno de estos efectos independientes es un "módulo de efectos"; puede utilizar hasta seis módulos de efectos simultáneamente.
Se llama "algoritmo" a una combinación de los módulos de efectos que puede utilizar simultáneamente. Puede usar uno de los cinco algoritmos siguientes:

● **DUAL**
Este algoritmo tiene dos entradas y salidas mono totalmente independientes. Este algoritmo puede ser de tres tipos: "Mic & Mic" para dos micrófonos, "G/B & Mic" para guitarra/bajo y micrófono y "Gtr & Bass" para guitarra y bajo.
Es un algoritmo perfecto para grabar simultáneamente voces y un sonido de guitarra, o dos guitarras o bajos.

● **GUITAR/BASS**
Es un algoritmo adecuado para la grabación de guitarra/bajo.

● **MIC**
Es un algoritmo perfecto para la grabación de voces o micrófonos.

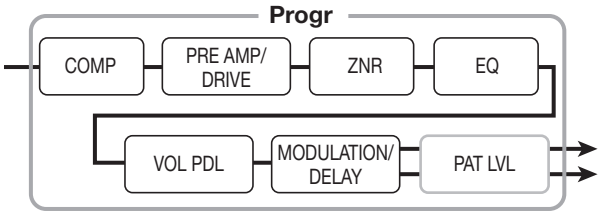
● **LINE**
Es un algoritmo adecuado principalmente para la grabación de instrumentos de nivel de línea como sintetizadores o pianos eléctricos.

● **MASTERING**
Algoritmo perfecto para procesar una señal stereo de mezcla, como la que se genera durante la remezcla.

En el diagrama que aparece abajo le mostramos la distribución de los módulos de efectos y el flujo de la señal.

A viso
Hay tres tipos de algoritmos: entrada mono/salida stereo, entrada/salida stereo y entrada/salida mono x 2. Esta diferencia afectará al flujo de señal cuando se introduzca el efecto de inserción. Para más información, vea la pag.120.

Cada módulo de efectos comprende varios parámetros que ajustan el tipo de efectos y la profundidad del mismo. Llamamos "programa" a los ajustes para los parámetros de cada módulo de efectos y al ajuste para el volumen global (nivel de programa).



Un proyecto recién creado contiene 280 programas que están distribuidos de acuerdo a los cinco algoritmos anteriores. Puede modificar de forma instantánea los ajustes del efecto de inserción simplemente eligiendo el algoritmo adecuado y seleccionando después un programa.

Algoritmo		Distribución del módulo de efectos	Tipo E/S
DUAL	Mic & Mic	COMP/LIM / COMP/LIM → MIC PRE / MIC PRE → ZNR / ZNR → 3BAND EQ / 3BAND EQ → VOL PDL / VOL PDL → DOUBLING / DOUBLING	Mono → mono x 2
	G/B & Mic	COMP/LIM / COMP → PRE AMP / MIC PRE → ZNR / ZNR → 3BAND EQ → VOL PDL / VOL PDL	
	Gtr & Bass	COMP / COMP → GUITAR PREAMP / BASS EQ(5BAND) → ZNR / ZNR → 3BAND EQ → VOL PDL / VOL PDL	
GUITAR/BASS		COMP → PRE AMP/ DRIVE → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/ DELAY	Mono → stereo
MIC		COMP/LIM → MIC PRE+ DE-ESSER → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/ DELAY	
LINE		COMP/LIM → ISOLATOR → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/	Stereo → stereo
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI → NORMALIZE → ZNR → EQ → VOL PDL → DIMENSION/ RESONANCE	

La tabla que aparece a continuación le muestra los tipos de algoritmos y los números de programa para cada tipo.

Algoritmo	Num programa
DUAL	00 – 49
GUITAR/BASS	00 – 99
MIC	00 – 49
LINE	00 – 49
MASTERING	00 – 29

Modificación de la posición de inserción del efecto de inserción

Cuando el proyecto está en su estado inicial, el efecto de inserción es enviado al mezclador de entrada. Sin embargo, puede modificar la posición de inserción cuando sea necesario. El procedimiento para ello es el siguiente:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [INPUT SOURCE] en la sección de efectos.

Aparecerá en pantalla la posición de inserción elegida en esos momentos.

Posición de entrada del efecto

Dispone de las siguientes posiciones:

● **IN**

Mezclador de entrada (ajuste por defecto)

● **DRUM**

Salida del sonido de batería

● **BASS**

Salida del sonido de bajo

● **TR1 - TR8**

Salida de pista 1 - 8

● **TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8, TR9/10**

Salida de la pista 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 o 9/10

● **MASTER**

Inmediatamente antes del fader [MASTER]

2. Gire el dial para elegir la posición de inserción.

NOTA

- Mientras aparezca la pantalla anterior, podrá elegir la posición de inserción pulsando las teclas [ON/OFF] o las teclas de estado de la sección de entrada. Para elegir los pares de pistas 1/2, 3/4, 5/6 y 7/8, o para seleccionar dos pistas en el modo 6TR REC, pulse simultáneamentente dos teclas de estado.
- En el modo 6TR REC, también puede activar dos teclas de estado no adyacentes.

3. Cuando haya elegido la posición de inserción, pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla principal.

A viso

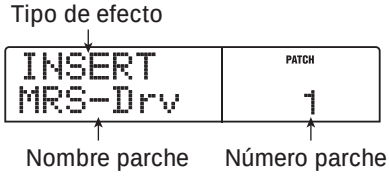
Cuando coloque el efecto de inserción en otra posición distinta al mezclador de entrada, se encenderá la tecla [INPUT SOURCE] en la pantalla principal.

Elección del programa para el efecto de inserción

Esta sección le explica cómo elegir el programa para el efecto de inserción.

1. Pulse la tecla [EFFECT] en la sección de pantalla.

Se encenderá esta tecla y la pantalla le indicará el programa elegido para la última operación de efectos (efecto de inserción o efecto de envío/retorno).



Si la última operación la realizó para el efecto de inserción, en la primera línea de la pantalla aparecerá la indicación “INSERT”. En cambio, si la última operación llevada a cabo la realizó para un efecto de envío/retorno, en la primera línea de la pantalla aparecerá la indicación “SEND REV” o “SEND CHO”.

2. Elija el algoritmo que quiera pulsando la correspondiente tecla [ALGORITHM] en la sección de efectos.

Para elegir un programa para el efecto de inserción, empiece eligiendo el algoritmo. Cuando pulse una tecla [ALGORITHM], aparecerán en pantalla los programas comprendidos en ese algoritmo.

3. Gire el dial para elegir el programa.

El programa escogido quedará activo inmediatamente.

A viso

Si el programa está vacío, en lugar del nombre del programa aparecerá la indicación “EMPTY”.

4. Si quiere deactivar temporalmente el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS] en la sección de efectos.

Se encenderá la tecla [BYPASS] y el efecto de inserción será anulado. Si vuelve a pulsar la tecla [BYPASS], activará de nuevo el efecto de inserción.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] .

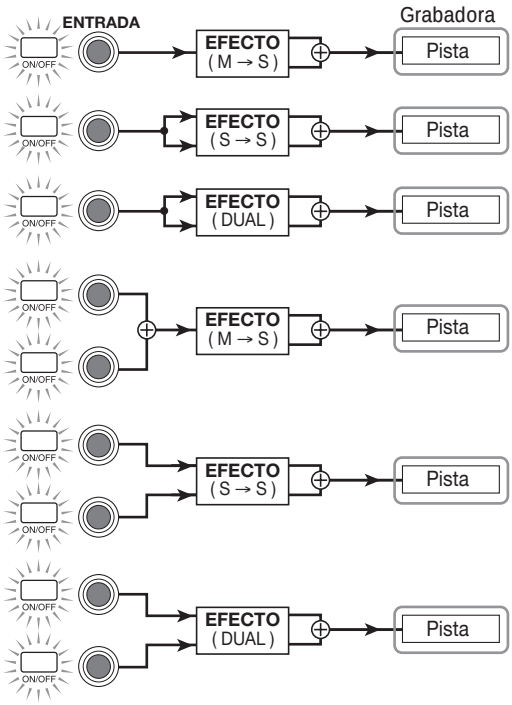
El flujo de señal que atraviesa el efecto de inserción es distinto, como puede ver a continuación, dependiendo de la posición de inserción, del número de canales para la entrada de señal (1 o 2 canales) y del tipo de entrada/salida del efecto de inserción. (“M → S” indica una entrada mono/salida stereo, “S → S” una entrada/salida stereo y “Dual” una entrada/salida mono x 2.)

A viso

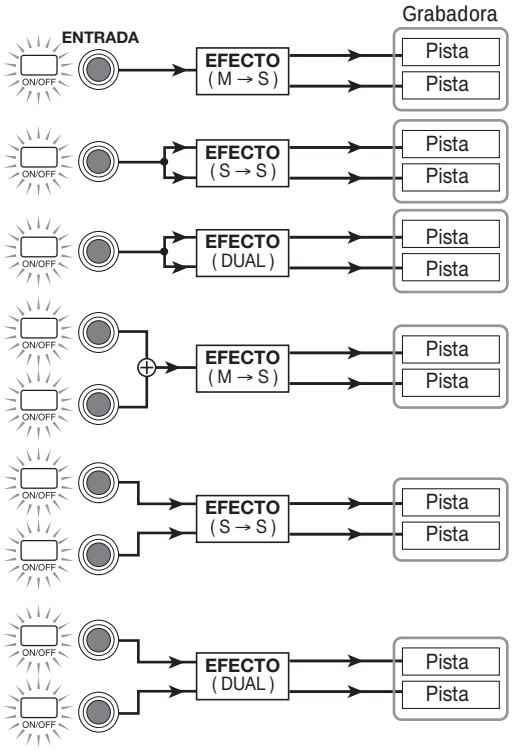
Cuando no haya elegido ninguna pista de grabación, la señal de salida del efecto de inserción será enviada a un punto situado antes del fader [MASTER[y se mezclará con la señal del mezclador de pistas.

■ Cuando sea insertado en el mezclador de entrada

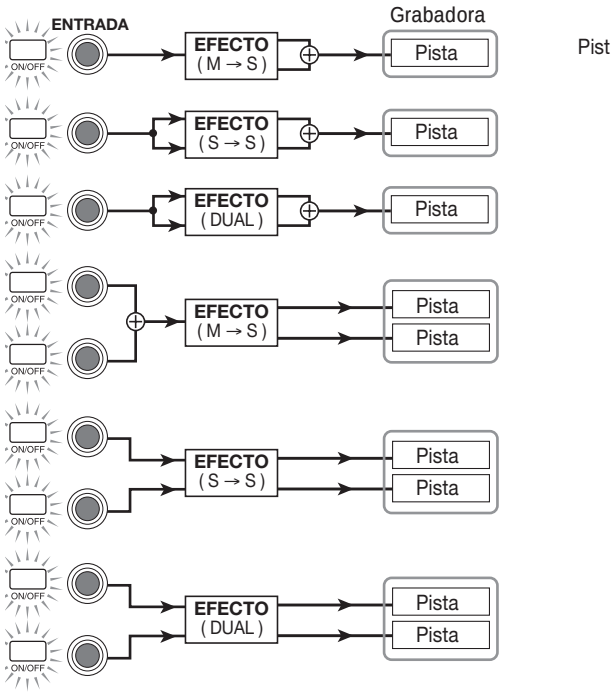
● Grabación en pistas mono (pistas 1 - 8)



● Grabación en pistas stereo (9/10) o en dos pistas mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8)

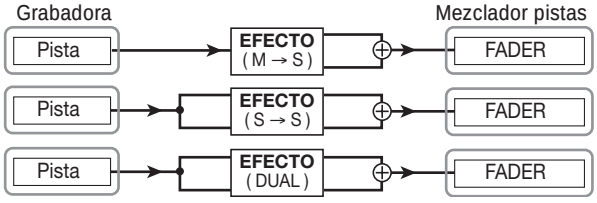


● **Cuando grabe en el modo 6TR REC**

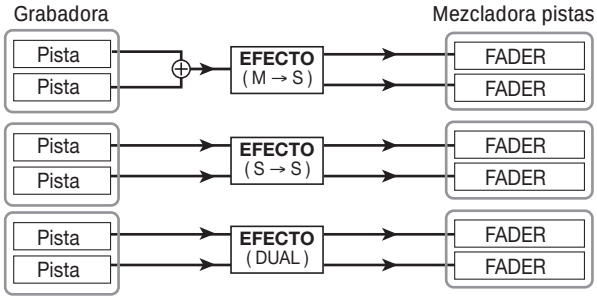


■ **Cuando sea insertado en el mezclador de pistas**

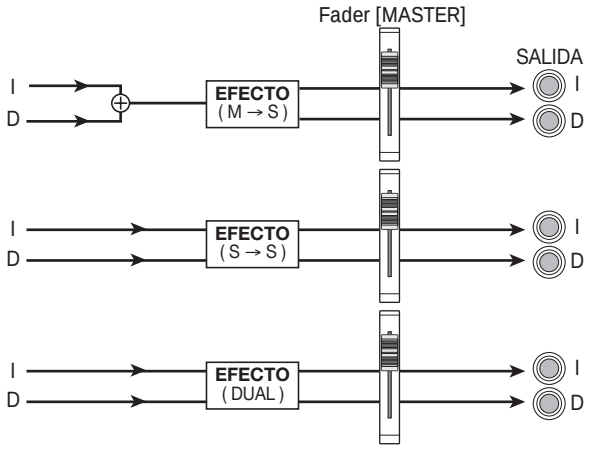
● **Pista mono (pista 1 - 8) o sonido de bajo elegidos como posición de inserción**



● **Pistas stereo (9/10) , dos pistas mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o sonido de batería elegidos como posición de inserción**



■ **Cuando sea insertado inmediatamente antes del fader [MASTER]**

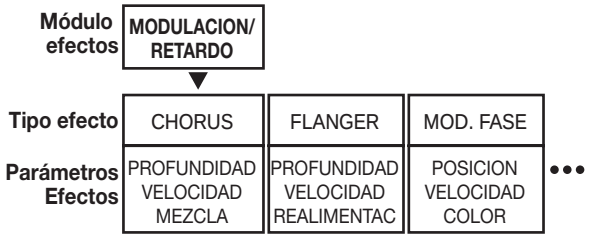


Edición del programa del efecto de inserción

Los módulos de efectos del efecto de inserción tienen varios "parámetros de efectos" que puede ajustar para introducir distintos cambios en el carácter del efecto. Editando estos parámetros podrá conseguir el tono o efecto que quiera.

Para algunos módulos de efectos, puede cambiar de "tipo de efecto". Por ejemplo en el algoritmo GUITAR/BASS, el módulo de efectos MODULATION/DELAY dispone de doce tipos de efectos como el chorus, flanger y el modulador de fase, pudiendo elegir y utilizar cualquiera de ellos.

Cuando cambie de tipo de efecto, también cambiarán los parámetros del efecto.



Esta sección le explica cómo editar el tipo de efecto y los parámetros del efecto para el programa elegido en ese momento.

1. Pulse la tecla [EFFECT] en la sección de pantalla de modo que se encienda esta tecla.

Aparecerá en pantalla el programa elegido entonces.

2. Utilice las teclas ALGORITHM para elegir un algoritmo y gire el dial para escoger el programa que quiera editar.

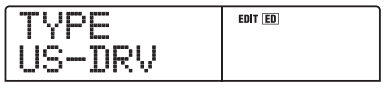
No se puede modicar el algoritmo de un programa. Por este motivo, primero tiene que empezar eligiendo un programa que utilice el algoritmo que quiera emplear, incluso aunque quiera crear un programa desde el principio.

A viso

Si el programa está vacío, en lugar del nombre del programa aparecerá la indicación “EMPTY”. Para crear un programa desde el principio, elija un programa vacío en el algoritmo que quiera utilizar.

3. Pulse la tecla [EDIT].

En la primera línea de la pantalla aparecerá la palabra “EDIT”. Esto le indica que ahora puede editar el parche.



4. En las sección de las teclas [MODULE], pulse la tecla correspondiente al módulo de efectos que quiera editar.

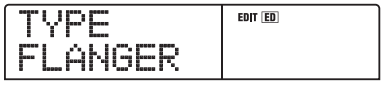
Cuando vaya a editar un programa, utilice las teclas [MODULE] para elegir el módulo que quiera editar. La tabla que aparece abajo le indica las teclas [MODULE] que les corresponden a los distintos módulos de efectos.

A viso

- El hecho de que estén encendidas/apagadas las teclas [COMPRESSOR], [PRE AMP/DRIVE], [EQUALIZER] y [MODULATION/DELAY] le indica el estado de activación/desactivación del correspondiente módulo. Cada vez que pulse una de estas teclas, cambiará el ajuste. (Si elige un módulo de efectos que estaba desactivado, en pantalla aparecerá la indicación “-OFF-”.)
- Para editar un programa del algoritmo DUAL, active o desactive el canal con las teclas [PRE AMP/DRIVE] y [EQUALIZER], y utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el módulo.
- Para editar los módulos ZNR o VOL PDL, pulse la tecla [TOTAL] y utilice después las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación “ZNR” o “VOL PDL”. Gire después el dial para editar el parámetro.

5. Si quiere cambiar de tipo de efecto para el módulo elegido, pulse la tecla de cursor arriba para que aparezca en pantalla la indicación “TYPE” y después gire el dial para elegir el tipo de efecto que quiera.

Para cualquier módulo de efectos distinto del módulo [TOTAL], utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la pantalla de ajuste de parámetros de efecto para ese tipo de efecto.



A viso

Si ha editado el contenido de un programa, el indicador “EDIT” colocado en la parte superior de la pantalla pasará a indicar “EDITED”.

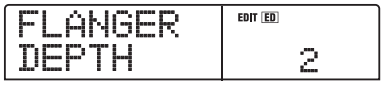
Algoritmo \ Tecla		COMPRESSOR	PRE AMP DRIVE	EQUALIZER	MODULATION DELAY	TOTAL		
DUAL	Mic & Mic	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	G/B & Mic	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
		DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	Gtr & Bass	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
		DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
GUITAR/BASS		COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MIC		COMP/LIM	MIC PRE + DE-ESSER	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULATION/	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	DIMENSION/ RESONANCE	ZNR	VOL PDL	PAT LVL

NOTA

Algunos módulos de efectos tienen solo un tipo de efectos. Estos módulos carecerán de la pantalla de elección del tipo de efecto.

6. Utilice las teclas de arriba/abajo para elegir el parámetro del efecto que quiera editar.

La pantalla que aparece abajo es un ejemplo del aspecto que tendrá la pantalla cuando elija el parámetro DEPTH del efecto "FLANGER" .



7. Gire el dial para modificar el ajuste.

Para más información sobre los tipos de efectos que puede elegir para cada módulo de efectos y sobre los parámetros de efectos para cada tipo, vea el apéndice que aparece al final de este manual (→ p. 164) .

8. Repita los pasos 4 - 7 para realizar las ediciones que quiera para los demás módulos.

9. Si quiere ajustar el nivel del programa (el volumen final del programa), pulse la tecla [TOTAL], utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación "TOTAL PAT LVL" y gire el dial.

El rango en el que puede ajustar el nivel del programa va de 1 a 30.

10. Cuando haya terminado de realizar la edición, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla de elección de parches.

NOTA

Recuerde que si vuelve a la pantalla de elección de programas y elige otro programa sin grabar primero el programa, no se guardarán los cambios realizados introducidos durante la edición Si quiere conservar los resultados de su edición, lea la sección siguiente.

Grabación de un programa de efecto de inserción

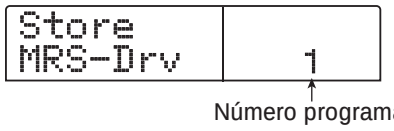
Un programa que haya editado puede ser grabado en cualquier posición del mismo algoritmo. También puede grabar un programa ya existente en otra posición para crear una copia del mismo.

1. Pulse la tecla [EFFECT] en la sección de pantalla y pulse después la tecla [EDIT].

Ahora podrá editar el programa elegido en ese momento. Realice los pasos de edición que considere oportunos.

2. Cuando haya acabado de realizar la edición, pulse la tecla [STORE] en la sección de control.

Aparecerá una pantalla que le permite indicar la posición de destino en la que quiera realizar la grabación.



3. Gire el dial para elegir el número del programa de destino en el que vaya a realizar la grabación.

4. Para que se ejecute el proceso, vuelva a pulsar la tecla [STORE] .

Se grabará el programa y la unidad volverá a la pantalla de elección de programas.

A viso

- Los programas almacenados son grabados en el disco duro como parte del proyecto.
- Puede cargar en el proyecto activo los datos de programa incluídos en un programa ya existente (→p. 128).

Edición del nombre de un programa del efecto de inserción

Esta sección le explica cómo editar el nombre del programa elegido en ese momento.

1. Pulse la tecla [EFFECT] en la sección de pantalla y pulse después la tecla [EDIT] .

Ahora podrá editar el programa que esté seleccionado entonces.

2. Pulse la tecla [TOTAL] y utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación "PAT NAME".

Ahora podrá editar el nombre del programa elegido en ese momento. Parpadeará el carácter que haya escogido entonces para su edición.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Para más información sobre los caracteres disponibles, vea la página 39.

4. Repita el paso 3 tantas veces como sea necesario para terminar de introducir el nuevo nombre.

5. Pulse dos veces la tecla [STORE] de la sección de control para confirmar el nuevo nombre.

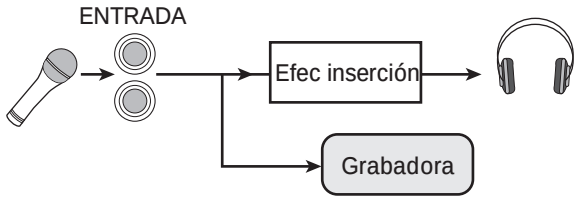
Se grabará el nuevo nombre y la unidad volverá a la pantalla de elección de programa.

NOTA

Recuerde que si elige otro programa sin grabar previamente el nombre del programa editado, dicho programa recuperará su antiguo nombre .

Aplicación del efecto de inserción solo a la señal del monitor

Normalmente cuando coloque el efecto de inserción en el mezclador de entrada, la señal procesada por el efecto será grabada en la pista. Sin embargo, si quiere, puede aplicar el efecto de inserción solo a la señal del monitor y puede grabar en la pista la señal de entrada sin procesar. Por ejemplo, cuando esté grabando el sonido de una voz sin procesarla, al cantante puede resultarle más cómodo cantar si le aplica a la señal del monitor un efecto de inserción adecuado para la grabación de micros.



1. Ajuste la posición del efecto de inserción al mezclador de entrada.

2. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY REC SRC".

4. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla moostrada a cotinuación. Ahora podrá elegir uno de los dos tipos de señal siguientes para grabarla en la pista:

● **WET**

Se grabará en la pista la señal que se obtiene después de aplicar el efecto de inserción (ajuste por defecto).

● **DRY**

Solo se grabará en la pista la señal no procesada. Pero, incluso en este caso, el efecto de inserción será aplicado a la señal del monitor..

5. **Gire el dial para elegir el ajuste “DRY”.**

6. **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse varias veces la tecla [EXIT] .**

La unidad volverá a la pantalla principal.

NOTA

El ajuste “UTILITY REC SRC” es grabado independientemente para cada proyecto. Antes de empezar a grabar otras partes, cambie el ajuste a “WET”.

Uso de los efectos de envío/retorno

Esta sección le explica cómo elegir y editar programas para los efectos de envío/retorno (chorus/retardo, reverb).

Acerca de los programas de efectos de envío/retorno

Los efectos de envío/retorno “reverb” y “chorus/retardo” son distintos e independientes el uno respecto al otro.
Tanto a la reverb como al chorus/retardo le corresponde un parámetro “effect type” que determina el tipo de efecto y distintos parámetros que le permiten ajustar el carácter del efecto. Llamamos “programas” del efecto de envío/retorno al conjunto formado por el tipo de efecto, los ajustes de los parámetros y el nombre.

Un proyecto recién creado contiene 20 programas de reverberación y 20 programas de chorus/retado distintos. Puede modificar de forma instantánea los ajustes de la reverb o del chorus/retardo simplemente eligiendo el efecto para el que quiera seleccionar un parche (reverb o chorus/retardo) y eligiendo después un programa. Los números de programa son asignados teniendo en cuenta lo siguiente:

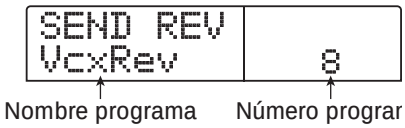
Efecto	N° programa
REVERB	00 – 19
CHORUS/RETARDO	00 – 19

Elección de un programa de efecto de envío/retorno

Esta sección le explica cómo elegir un programa de reverb o de chorus/retardo.

1. **Pulse la tecla [EFFECT] y pulse después la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY] .**

Pulse la tecla [REVERB] si quiere elegir un programa de reverberación, o pulse [CHORUS/DELAY] si quiere elegir un programa de chorus/retardo.
El programa seleccionado entonces aparecerá en pantalla. La pantalla que aparece a continuación es un ejemplo de l aspecto que tendrá la pantalla cuando pulse la tecla [REVERB] .



2. Gire el dial para elegir el nuevo programa.

A medida que vaya girando el dial, se irán cargando nuevos programas. Si sube los ajustes de los parámetros REVERB SEND y CHORUS/DELAY SEND del mezclador de pistas, puede pulsar la tecla PLAY [►] para reproducir la canción y escuchar el resultado del programa recién elegido.

A viso

- Para más detalles sobre las operaciones del mezclador de pistas, vea la p. 79.
- El hecho de que esté encendida/apagada la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY] le indica el estado de activación/desactivación de ese módulo. Con cada pulsación de tecla hará que cambie el estado del piloto.

3. Para volver a la pantalla principal, pulse [EXIT] .

Edición de un programa de un efecto de envío/retorno

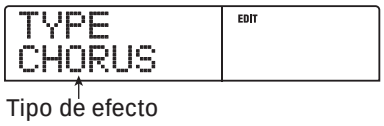
Esta sección le explica cómo editar un programa de un efecto de envío/retorno.

1. Pulse la tecla [EFFECT] en la sección de pantalla y pulse después la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY] .

2. Si es necesario, gire el dial para elegir el programa que quiera editar. La siguiente pantalla es un ejemplo de lo que aparecerá en pantalla cuando pulse la tecla [CHORUS/DELAY] .

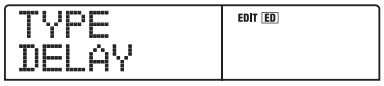
3. Pulse la tecla [EDIT] .

Aparecerá la indicación “EDIT” y se cargará una pantalla en la que podrá editar el programa. Cuando pulse la tecla [EDIT] , aparecerá en pantalla el tipo de efecto elegido para el efecto de envío/retorno.



4. Si quiere cambiar de tipo de efecto, gire el dial.

Cuando cambie de tipo de efecto, también cambiarán los parámetros de efectos.

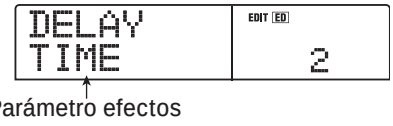


A viso

Si ha editado el contenido de un programa, el indicador “EDIT” que aparece en la parte superior de la pantalla cambiará a “EDITED”.

5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de efecto que quiera editar.

En la segunda línea de la pantalla aparecerá el nombre y el valor actual de ese parámetro del efecto.



6. Gire el dial para modificar el ajuste.

Para más información sobre los tipos de efectos que puede elegir para la reverb o para el chorus/retardo y sobre el rango de cada parámetro del efecto, vea el apéndice incluido al final de este manual (→ p. 171).

7. Repita los pasos 5 - 6 tantas veces como sea necesario para editar los demás parámetros del efecto.

8. Cuando haya terminado de realizar la edición, pulse la tecla [EXIT] .

La unidad volverá a la pantalla de elección de programas.

NOTA

Recuerde que si elige otro programa sin grabar primero el que tiene, no se guardarán los cambios que haya realizado durante la edición Si quiere conservar los resultados de su edición, lea la sección que figura a continuación.

Grabación de un programa de efecto de envío/retorno

Un programa que haya editado puede ser grabado en cualquier posición del mismo efecto de envío/retorno. También puede grabar un programa ya existente en otra posición para crear una copia de dicho programa.

1. Pulse la tecla [EFFECT] y después pulse [EDIT].

Ahora podrá editar el programa activo en ese momento. Realice los pasos de edición que considere oportunos.

2. Cuando haya terminado con la edición, pulse la tecla [STORE] de la sección de control.

Aparecerá una pantalla que le permite indicar la posición de destino en la que quiera realizar la grabación.

3. Gire el dial para elegir el número del programa en el que quiera realizar la grabación.

4. Pulse de nuevo [STORE] .

Se grabará el programa y la unidad volverá a la pantalla de elección de programas.

A viso

- Los programas almacenados son grabados en el disco duro como parte del proyecto.
- Puede cargar en el proyecto activo los datos de programa incluidos en un programa ya existente (→p. 128).

Edición del nombre de un programa de efectos de envío/retorno

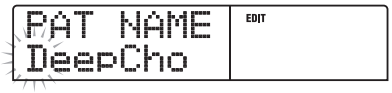
Esta sección le explica cómo editar el nombre del programa elegido entonces para el efecto de envío/retorno.

1. Pulse la tecla [EFFECT] en la sección de pantalla y después pulse la tecla [REVERB] o [CHORUS/ DELAY].

Si es necesario, gire el dial para elegir el programa cuyo nombre quiera editar.

2. Pulse la tecla [EDIT] y utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación “PAT NAME”.

Ahora podrá editar el nombre del programa que esté seleccionado entonces. Parpadeará el carácter elegido entonces para su edición.



3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Para más información sobre los catracteres disponibles, vea la página 39.

4. Repita el paso 3 tantas veces como sea neceario para terminar de introducir el nuevo nombre.

5. Pulse dos veces la tecla [STORE] de la sección de control para confirmar el nuevo nombre.

Se grabará el nuevo nombre y la unidad volverá a la pantalla de elección de programa.

Importación de programas de otro proyecto

Esta sección le explica cómo importar (cargar) todos los programas para los efectos internos (efecto de inserción y efecto de envío/retorno) desde otro proyecto que esté grabado en el disco duro.

1. Pulse la tecla [EFFECT] en la sección de pantalla.

NOTA

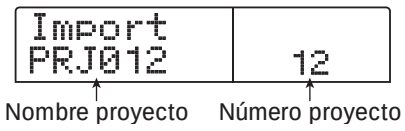
Recuerde que al importar programas de esta forma sobregrabará todos los programas del proyecto activo. Tenga cuidado de no borrar por error algún programa que quiera conservar.

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] .

En pantalla aparecerá la indicación“UTILITY Import” .

3. Pulse la tecla [ENTER] .

Ahora podrá elegir el proyecto desde el que quiera realizar la importación.



4. Gire el dial para elegir el proyecto fuente de importación y pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación “Import SURE?” .

5. Para que se ejecute la importación, pulse de nuevo la tecla [ENTER]. Para anular el proceso, pulse la tecla [EXIT] .

Los programas del proyecto escogido serán importados al proyecto activo. Cuando haya terminado el proceso de importación, la pantalla volverá a la situación en la que se encontraba en el paso 1.

Referencia [Creación de un CD]

Esta sección le describe cómo utilizar la unidad CD-R/RW del MRS-1266.

NOTA

- En el MRS-1266 sin unidad de CD-R/RW preinstalada, no es posible crear un CD.
- En el MRS-1266, no es posible reproducir un CD de modo de mezcla o uno de control de copia, ni cargar datos desde ellos.

Grabación de datos audio

El MRS-1266 le permite grabar el contenido de la pista master de cualquier proyecto en un CD-R/RW en formato CD-DA (datos audio). El resultado es un CD audio que puede ser reproducido en un reproductor de CDs. Como ocurre con el resto de las pistas del MRS-1266, la pista master también tiene diez tomas V. La última toma V elegida será utilizada como material fuente para el CD audio.

Hay dos formas de grabar datos audio en un CD-R/RW :

● Grabación por proyecto

Este método graba en el disco la pista master de un único proyecto. Cuando utilice este método, sí que será posible añadir datos audio posteriormente hasta que finalice el disco.

● Grabación por álbum

Este método implica crear en primer lugar una lista para el CD audio (llamado "álbum") que contiene información acerca de las pistas master de los distintos proyectos que van a ser incluidos. Después se graba el CD en una sola operación y se finaliza automáticamente para que no se puedan añadir más datos posteriormente.

A viso

La "Finalización" de un CD audio es el proceso de hacer que sea legible en un reproductor normal de CDs. Después de que un CD-R/CD-RW haya sido finalizado, no podrá añadirle más datos .

NOTA

Los datos de forma de onda de la toma V elegida entonces para la pista master son grabados tal cual en el CD audio. No es posible ajustar el nivel o el rango durante la grabación. Para eliminar las partes en blanco antes o después del material audio, puede utilizar la función de retoque de la pista master (→ p. 57).

Acerca de los CD-R/RW

Para crear un CD de audio, puede utilizar un CD-R o un CD-RW. A continuación le describimos las características de ambos:

● CD-R

Este tipo de disco permite solo una grabación o adición de datos. Una vez que haya grabado los datos, no podrá modificarlos ni borrarlos. Los CD-R tienen una capacidad de 650 o de 700 MB .

Para grabar una toma V del MRS-1266 en un disco, se necesitará un CD-R virgen. Mientras el disco no haya sido finalizado, podrá añadirle más datos audio hasta llegar a la capacidad máxima del disco. Después de finalizarlo, el disco podrá ser reproducido en un reproductor normal de CDs.

● CD-RW

Este disco permite la grabación, adición y sustitución de datos. Los discos CD-RW pueden tener una capacidad de 650 o de 700 MB .

Para grabar una toma V del MRS-1266 en un disco, se necesitará un CD-RW virgen o totalmente borrado . Mientras el disco no haya sido finalizado, podrá añadirle más datos audio hasta llegar a la capacidad máxima del disco. Habitualmente el disco solo podrá ser reproducido en los reproductores de CDs diseñados para leer discos CD-R/RW.

Disco	Grabación	Adición datos	Borrado	Reproduc. en una unidad CD normal
CD-R	Solo una vez	Si	No	Si
CD-RW	Muchas veces (tras borrarlo)	Si	Si	No

NOTA

Cuando utilice CD-RW preformateados comercialmente, realice en primer lugar una opración de borrado, como le describimos en la página 135.

Grabación de datos audio por proyecto

Puede elegir un proyecto y grabar el contenido de su pista master en un CD-R/CD-RW .

NOTA

Antes de empezar el procedimiento que le describimos a continuación, utilice la función de retoque en la pista master para asegurarse de que no contenga partes en blanco no deseadas al principio y al final.

1. Introduzca un CD-R/RW en la unidad CD-R/RW.

Para grabar datos audio, utilice un CD-R/RW virgen o un CD-RW que haya sido totalmente borrado.
Para añadir datos audio, utilice un CD-R/RW que no haya sido finalizado.

2. Elija el proyecto que vaya a utilizar como fuente de grabación.

Para más detalles sobre la carga de proyectos, vea la página 139.

3. Compruebe que la toma V que quiera grabar en el CD audio esté seleccionada como pista master de ese proyecto.

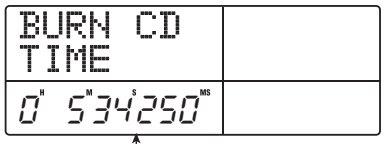
4. En la pantalla principal, pulse la tecla [AUDIO] de la sección de control.

Aparecerá el menú de CDs audio.

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "AUDIO CD BURN CD".

6. Pulse la tecla [ENTER] .

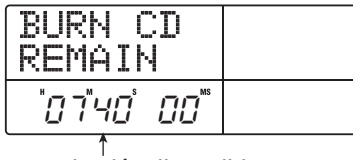
Aparecerá en pantalla de la pista master fuente expresada en horas (H), minutos (M), segundos (S) y milisegundos (MS).



Duración pista master

7. Para comprobar el tiempo de grabación disponible en el disco introducido, pulse la tecla de cursor abajo.

Aparecerá en la parte inferior de la pantalla el tiempo de grabación disponible en el disco.



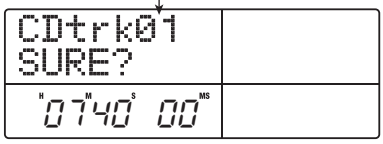
Tiempo grabación disponible

8. Para escuchar la pista master fuente, pulse la tecla PLAY [►] . Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■] .

9. Pulse dos veces la tecla [ENTER] .

Aparecerá la siguiente pantalla:

Número pista destino grabación



10. Para que se lleve a cabo el proceso, pulse la tecla [ENTER] .

Empezará la grabación en el CD-R/RW. Durante el proceso de grabación, aparecerá en pantalla la indicación "wait...". El contador le indicará el progreso de la grabación.
Cuando haya terminado este proceso, aparecerá en pantalla la indicación "CDtrkxx COMPLETE" (donde xx es el número de pista).

A viso

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER] , cancelará el proceso de grabación y volverá a la pantalla anterior.

11. Cuando haya terminado de grabar, pulse [EXIT] .

La unidad volverá a la situación en la que se encontraba en el paso 4. Para añadir más datos audio, cargue el siguiente proyecto y repita el proceso anterior.

NOTA

- Cuando utilice este método, en el disco se introducirá automáticamente un espacio en blanco de dos segundos entre pistas.
- Mientras el disco no haya sido finalizado, el disco CD-R/RW no podrá ser reproducido en un repoductor normal de CDs. (Para consultar cómo escuchar un CD-R/RW no finalizado, vea la página 133.)

12. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] .

Grabación de datos audio por álbum

Este método implica crear una lista para el CD audio (llamado "álbum") que contiene información acerca de las pistas master de los distintos proyectos grabados en el disco duro. El disco CD-R/CD-RW es después grabado en una sola operación.

NOTA

Antes de empezar el procedimiento que le describimos a continuación, utilice la función de retoque en la pista master para asegurarse de que no contenga partes en blanco no deseadas al principio y al final.

1. Introduzca un CD-R/RW en la unidad CD-R/RW .

Para grabar datos audio, utilice un CD-R/RW virgen o un CD-RW que haya sido totalmente borrado.
Para añadir datos audio, utilice un CD-R/RW que no haya sido finalizado.

2. Compruebe que estén seleccionadas las tomas V correctas para las pistas master de los proyectos que vaya a grabar.

NOTA

Los proyectos en los que estén seleccionadas tomas V no grabadas para la pista master no podrán ser utilizados como material fuente.

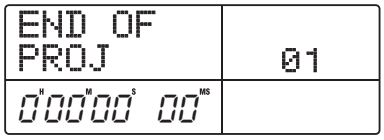
3. En la pantalla principal, pulse la tecla [AUDIO] en la sección de control.

Aparecerá el menú de CDs audio.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "AUDIO CD ALBUM" .

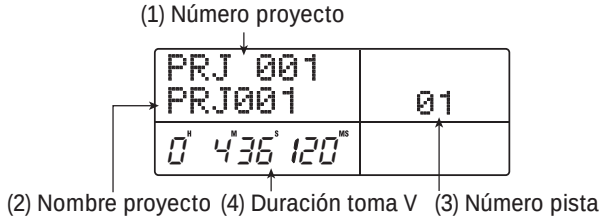
5. Pulse la tecla [ENTER] .

Ahora puede registrar los proyectos para el álbum. El mensaje "END OF PROJ" le indica el final de la lista de proyectos del álbum. Cuando cargue por primera vez la pantalla del álbum, dado que no habrá ningún proyecto registrado, aparecerá la indicación "END OF PROJ" .



6. Gire el dial para elegir el proyecto que vaya a utilizar como pista 1 de ese álbum.

La indicación "END OF PROJ" se desplazará hasta la siguiente pista y aparecerá la siguiente pantalla:



(1) Número del proyecto

(2) Nombre del proyecto

Le indica el nombre y el número del proyecto que vaya a utilizar como fuente de grabación.

(3) Número de pista

Le muestra el número de pista que vaya a utilizar como destino de grabación en el disco CD-R/RW .

(4) Duración de la toma V

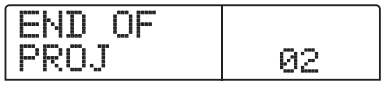
Le indica la longitud de la toma V elegida entonces para la pista master en el proyecto anterior.

NOTA

Solo aparecerán los proyectos con una pista master en la que esté seleccionada una toma V grabada. Si no aparece el nombre de un determinado proyecto, compruebe si está seleccionada para su pista master una toma V grabada.

7. Cuando haya elegido el proyecto para la pista 1, utilice la tecla de cursor derecho para deplazarse hasta la pista 2.

Aparecerá la siguiente pantalla:



8. Gire el dial para elegir el proyecto que quiera utilizar como pista 2 del álbum.

9. Del mismo modo, elija los proyectos para la pista 3 y siguientes.

El máximo número de pistas disponibles es 99, suponiendo que haya suficiente espacio libre en el disco.

■ Para escuchar la pista master

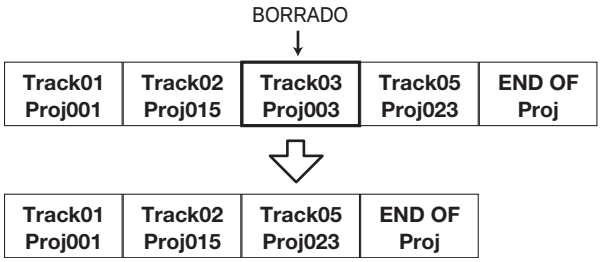
Pulse la tecla PLAY [►]. Se reproducirá la pista master del proyecto que aparezca entonces en pantalla. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

■ Para cambiar de proyectos en un álbum

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el número de la pista en la quiera cambiar de proyecto y utilice el dial para elegir otro proyecto.

■ Para borrar un proyecto de un álbum

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el número de la pista cuyo proyecto quiera borrar y pulse la tecla [EDIT]. En pantalla aparecerá la indicación "DELETE SURE?". Para borrar el proyecto de la lista del álbum, pulse la tecla [ENTER]. Si quiere cancelar el proceso, pulse [EXIT] en lugar de [ENTER]. Cuando se borre un proyecto, las siguientes pistas avanzarán una posición.



■ Para borrar todos los proyectos de un álbum

Cuando esté en el modo de registro de proyectos en un álbum, pulse la tecla [EDIT] y después la tecla de cursor abajo. Aparecerá en pantalla la indicación "ALL DEL SURE?". Para borrar todos los proyectos de la lista del álbum, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar el proceso, pulse [EXIT] en lugar de [ENTER].

■ Para comprobar la capacidad del disco

Pulse la tecla de cursor abajo. En la parte inferior de la pantalla aparecerá la cantidad de espacio libre en el disco. Para volver a la pantalla anterior, pulse la tecla de cursor arriba.

10. Cuando haya grabado todos los proyectos que quiera en el álbum, pulse dos veces la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

A viso

Si pulsa una vez la tecla [ENTER], en pantalla aparecerá la indicación “xx Tracks BURN?” (donde xx es el número de pistas) . Desde esta pantalla puede comprobar el número total de pistas.

11. Para ejecutar el proceso de “tostado”, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Empezará la grabación del disco CD-R/RW. Durante el proceso de grabación, aparecerá en pantalla la indicación “wait...”. El contador le indicará el progreso de la operación. Cuando haya terminado el proceso de grabación, el disco será expulsado y aparecerá en pantalla el mensaje “ALBUM NEXT?”. Si quiere grabar otro disco con el mismo contenido, introduzca un CD-R/RW virgen o un CD-RW que haya sido totalmente borrado y pulse la tecla [ENTER]. Para terminar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

12. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Reproducción de un CD audio

Para reproducir un CD audio introducido en la unidad CD-R/CD-RW , siga los pasos que le indicamos a continuación. También puede utilizar este método para escuchar un CD-R/CD-RW que no haya sido finalizado todavía.

A viso

Un CD-R/CD-RW que no haya sido finalizado solo podrá ser reproducido por este método.

1. Introduzca un CD audio en la unidad CD-R/RW.

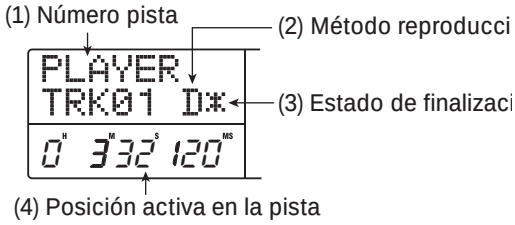
2. En la pantalla principal, pulse la tecla [AUDIO] en la seccción de control.

Aparecerá el menú de CDs audio.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “AUDIO CD PLAYER”.

4. Pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla el número de pista y el método de reproducción para el CD introducido. Si ha introducido un disco no inicializado, aparecerá un “*” .



(1) Número de pista

Le muestra el número de la pista elegida entonces en el CD audio.

(2) Método de reproducción

Le muestra el método de reproducción de CDs audio elegido en ese momento. “D” indica una reproducción digital y “A” una reproducción analógica.

(3) Estado de finalización

Cuando aparezca aquí un símbolo “*”, habrá introducido un CD-R/RW no finalizado.

(4) Posición actual en la pista

Le indica la posición actual en la pista en horas (H), minutos (M), secondos (S) y milisegundos (MS).

5. Utilice las teclas FF [▶▶] y REW [◀◀] para elegir la pista que quiera reproducir.

Mientras aparezca en pantalla el número de pista, puede utilizar las teclas FF [▶▶] y REW [◀◀] para elegir la pista en el CD. La tecla FF [▶▶] elige la siguiente pista y la tecla REW [◀◀] la pista anterior.

6. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el método de reproducción para el CD audio.

Cada pulsación de las teclas de cursor arriba/abajo hace que cambie entre los dos métodos siguientes:

● D (reproducción digital)

La señal audio digital del CD es leida por el MRS-1266 en el dominio digital y pasa a estar disponible como una señal audio en las tomas MASTER OUTPUT del panel trasero, en los conectores DIGITAL OUTPUT y en la toma MASTER PHONES del panel frontal. (ajuste por defecto)

● A (reproducción analógica)

La señal audio del CD es reproducida a través de las salidas de auriculares de la unidad CD-R/RW .

7. Para empezar a reproducir el CD audio, pulse la tecla PLAY [►] .

Empezará la reproducción de las pistas. Cuando se haya terminado de reproducir una pista, comenzará la reproducción de la siguiente. Durante la reproducción de un CD audio, estarán desactivados todos los faders salvo el fader [MASTER] y también estarán desactivados el ecualizador, reverb, chorus/retardo y los ajustes de panorama.

8. Para la elección de pistas y para controlar el modo de parada/pausa de la reproducción, utilice las teclas de la sección de transporte.

Tecla PLAY [►]

Hace que comience la reproducción de las pistas elegidas. Si pulsa esta tecla durante la reproducción, ajustará el sistema al modo de pausa.

Tecla STOP [■]

Detiene la reproducción y el sistema vuelve al principio de la pista activa.

Tecla FF [▶▶]

Detiene la reproducción y el sistema salta al principio de la siguiente pista.

Tecla REW [◀◀]

Detiene la reproducción y el sistema salta al principio de la pista anterior.

9. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Borrado de un CD-RW

Puede borrar toda la información contenida en un disco CD-RW (datos audio o datos de copia de seguridad), consiguiendo un disco en blanco.

1. Introduzca el disco en la unidad CD-R/RW .

2. En la pantalla principal, pulse la tecla [AUDIO] o [BACK UP] en la sección de control.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "AUDIO CD CDRW ERS" o "BACKUP CDRW ERS" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el mensaje "CdrwErs NORMAL".

4. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir uno de los posibles métodos de borrado de CD-RW.

● NORMAL (ajuste por defecto)

Se borra la información contenida en todas las zonas del disco. Este método dura más tiempo que la operación de borrado QUICK, pero con este método los contenidos del disco son borrados de una forma fiable. Le recomendamos que utilice este método. (El tiempo máximo requerido es de 74 minutos para un disco de 650 MB y de 80 minutos para uno de 700 MB)

● QUICK

Solo se borra la información de pista en el disco CD-RW. Requiere menos tiempo que el método de borrado NORMAL.

5. Pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla la indicación "CdrwErs SURE?".

6. Para que se ejecute el proceso de borrado, pulse de nuevo la tecla [ENTER] .

Empezará el proceso de borrado. Durante la operación, en pantalla aparecerá el mensaje "CdrwErs wait...".
Cuando haya terminado el proceso, la indicación que aparecerá en pantalla será la siguiente: "CdrwErs COMPLETE".

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Finalización de un CD-R/RW

La “finalización” de un CD-R/RW en el que haya grabado datos audio hace referencia al proceso de convertirlo en un CD audio acabado. Después de finalizar un disco, no podrá añadirle más pistas. Cuando un CD-R haya sido finalizado, podrá ser reproducido en un reproductor normal de CDs. (Un CD-RW normalmente no podrá ser reproducido por un reproductor normal de CDs, ni siquiera aunque haya sido finalizado)

1. Introduzca el disco que quiera finalizar en la unidad CD-R/RW.

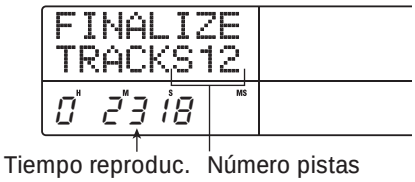
2. En la pantalla principal, pulse la tecla [AUDIO] de la sección de control.

Aparecerá el menú de CDs audio .

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “AUDIO CD FINALIZE” .

4. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el número total de pistas que hay en el CD-R/RW. El contador le indicará el tiempo total de reproducción de todas las pistas del disco (incluyendo pausas) en horas (H), minutos (M) y segundos (S).



5. Pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación “FINALIZE SURE?”.

6. Para que se ejecute el proceso de finalización, pulse de nuevo la tecla [ENTER] . Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT] .

Cuando pulse la tecla [ENTER], empezará el proceso de finalización. Durante la operación, aparecerá en pantalla el mensaje “FINALIZE wait...”. Cuando haya terminado el proceso, en pantalla aparecerá la indicación “FINALIZE COMPLETE”.

A viso

Si borra el disco completo, podrá utilizarlo de nuevo incluso tras su finalización. Para más información, vea la página 135.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Carga de datos desde un CD audio

El MRS-1266 puede leer datos de un CD audio normal introducido en la unidad CD-R/RW y puede grabar esos datos en cualquier pista de la grabadora interna. Los datos puedes ser procesados y editados del mismo modo que los datos de las demás pistas. Esto resulta útil por ejemplo para utilizar frases de batería o de guitarra desde un CD de muestreo.

A viso

Los datos solo pueden ser leídos como pistas completas de un CD audio. No es posible especificar un rango.Si quiere utilizar solo parte de una pista, realice el retoque de las partes no deseadas después de cargar los datos (→ p. 57).

1. Introduzca en la unidad CD-R/RW el disco desde el que quiera cargar datos audio.

2. Ejecute los pasos 2 - 5 del apartado “reproducción de un CD audio” y elija la pista que quiera del CD.

3. Pulse la tecla REC [●] .

4. Gire el dial para elegir la pista para grabar los datos.

Solo puede elegir parejas de pistas mono formadas por una pista impar y otra par (1/2, 3/4, 5/6, 7/8), la pista stereo (9/10) o la pista master (MASTER).

5. Pulse la tecla [ENTER] .

Habrá elegido el destino de la grabación y en pantalla aparecerá la indicación “READ CD SURE?”. (Cuando la pista ya contenga datos, aparecerá el mensaje “OverWrt?”)

6. Para que se lleve a cabo el proceso de lectura, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Empezará la carga de datos desde el CD audio. Cuando haya terminado este proceso, la unidad volverá a la situación del paso 4 del apartado “reproducción de un CD audio” .

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Referencia [Proyectos]

Esta sección le describe cómo realizar operaciones para proyectos completos.

Acerca de los proyectos

En el MRS-1266, los datos necesarios para reproducir una canción que haya creado son gestionados en unidades denominadas “proyectos”. Cuando cargue proyectos desde el disco duro, siempre puede restaurar la información que contenía el proyecto cuando lo grabó.

Un proyecto contiene la siguiente información:

- **Datos audio grabados en las tomas V 1 - 10 de las pistas 1 - 10 y la pista master**
- **Los números de las tomas V elegidas para cada pista**
- **Ajustes de la sección de la mezcladora**
- **Ajustes grabados en los números de escena 0 - 99**
- **Ajustes de activación/desactivación de parámetros de escena**
- **Números y ajustes de los programas elegidos entonces para los efectos de envío/retorno y para el efecto de inserción**
- **Patrones rítmicos**
- **Canciones rítmicas**
- **Números de kit de batería/programa de bajo y ajustes del kit de batería**
- **Ajustes relacionados con el MIDI**
- **Datos audio en el pool de frases musicales**
- **Otros ajustes de fichero**

NOTA

En el MRS-1266, las operaciones de grabación/reproducción solo pueden ser realizadas para el proyecto cargado en ese momento. No es posible trabajar en varios proyectos simultáneamente.

Operaciones de proyecto

Esta sección le explica operaciones como la carga o la grabación de un proyecto. El procedimiento es el mismo para la mayoría de las operaciones de proyecto. El proceso básico es el siguiente:

Proceso básico

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT].

En pantalla aparecrá el menú de proyectos, que le permite elegir la operación de proyecto que quiera.

A viso

Cuando pulse la tecla [PROJECT], el proyecto activo será automáticamente grabado en el disco duro.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir una de las siguientes operaciones:

● **PROJECT SELECT**

Carga un proyecto que haya sido previamente grabado en el disco duro interno.

● **PROJECT NEW**

Crea un proyecto nuevo.

● **PROJECT SIZE**

Le muestra el tamaño del proyecto que tenga cargado entonces.

● **PROJECT COPY**

Duplica un determinado proyecto en el disco duro.

● **PROJECT ERASE**

Borra un determinado proyecto del disco duro.

● **PROJECT NAME**

Edita el nombre del proyecto cargado entonces.

● **PROJECT PROTECT**

Protege contra la grabación el proyecto cargado en esos momentos.

3. Pulse la tecla [ENTER] para que se ejecute la operación (o para modificar el ajuste) que haya elegido.

Para más información sobre este procedimiento, vea las secciones que figuran más adelante.

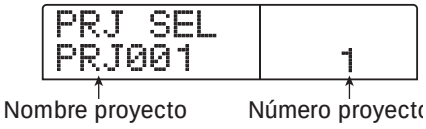
4. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Carga de un proyecto

Puede elegir un proyecto grabado en el disco duro y cargarlo.

1. Realice los pasos 1 - 2 de "procedimiento básico" para que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT SELECT" . Pulse después [ENTER].

Aparecerá en pantalla el proyecto que vaya a cargar.



2. Gire el dial para elegir el proyecto que quiera.

3. Pulse la tecla [ENTER] para cargar el proyecto, o pulse la tecla [EXIT] para anular la operación.

Cuando haya terminado la carga, la unidad volverá a la pantalla principal.

Aviso

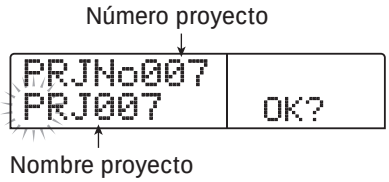
- Cuando pulse la tecla [ENTER] , el proyecto activo será grabado automáticamente antes de que sea cargado el nuevo proyecto.
- Cuando encienda el MRS-1266, el último proyecto en el que haya estado trabajando se cargará automáticamente.

Creación de un nuevo proyecto

Esta operación crea un proyecto nuevo.

1. Realice los pasos 1 - 2 de "procedimiento básico" para que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT NEW". Pulse después la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el proyecto que vaya a crear.



Se elegirá automáticamente el proyecto libre con el número más bajo y se le asignará el nombre "PRJxxx" (donde xxx es un número de proyecto en el rango 000 - 999).

2. Si es necesario, edite el nombre del proyecto.

Para editar el nombre, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter. También podrá editar posteriormente el nombre del proyecto (→ p. 141).

3. Pulse la tecla [ENTER] para crear el proyecto, o pulse la tecla [EXIT] para anular la operación.

Cuando haya sido cargado el proyecto nuevo, la unidad volverá a la pantalla principal.

Comprobación del tamaño del proyecto/capacidad disponible del disco duro

Esta pantalla le muestra el tamaño del proyecto cargado entonces, la capacidad disponible del disco duro interno y el tiempo de grabación que le queda libre.

1. Realice los pasos 1 - 2 de "procedimiento básico" para que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT SIZE". Pulse después la tecla [ENTER].

2. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir la pantalla que quiera entre las siguientes:

● **REMAIN (en unidades de MB)**

Le muestra el espacio libre que queda en el disco duro interno expresado en MB (megabytes).

● **REMAIN (unidades h/m)**

Le muestra el tiempo libre aproximado para cada pista expresado en horas (h)/minutos (m)/segundos.

● **PRJ SIZE (en unidades de MB)**

Le indica el tamaño del proyecto cargado entonces expresado en MB (megabytes).

● **PRJ SIZE (en unidades h/m)**

Le muestra el tamaño del proyecto cargado entonces en términos del tiempo grabado por pista, en horas (h)/minutos (m)/segundos.

A viso

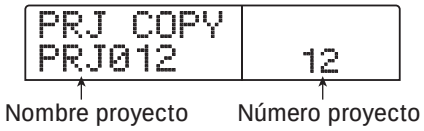
- Estas pantallas solo sirven para visualización y no contienen elementos que puedan ser editados.
- El tiempo disponible de grabación es una aproximación.

Copia de un proyecto

Esta operación le permite copiar un determinado proyecto grabado en el disco duro.

1. **Realice los pasos 1 - 2 de “procedimiento básico” para que aparezca en pantalla la indicación “PROJECT COPY”. Pulse después [ENTER] .**

Aparecerá en pantalla el proyecto que vaya a copiar.



2. **Gire el dial para elegir el proyecto utilizado como fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá la pantalla que le permite elegir el proyecto que vaya a usar como destino de copia.

3. **Gire el dial para elegir el número del proyecto que vaya a servir como destino de copia y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá en pantalla la indicación “SURE?”.

4. **Pulse la tecla [ENTER] para copiar el proyecto, o la tecla [EXIT] para cancelar la operación.**

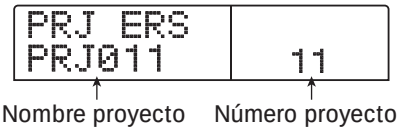
Cuando haya terminado la copia, la unidad volverá a la pantalla principal.

Borrado de un proyecto

Esta operación borra del disco duro el proyecto elegido.

1. **Realice los pasos 1 - 2 del apartado “procedimiento básico” para que aparezca en pantalla la indicación “PROJECT ERASE”. Pulse después la tecla [ENTER] .**

Aparecerá en pantalla el proyecto que vaya a ser borrado.



2. **Gire el dial para elegir el proyecto y pulse la tecla [ENTER] .**

3. Pulse la tecla [ENTER] para borrar el proyecto, o la tecla [EXIT] para cancelar la operación.

Cuando haya terminado el borrado del proyecto, la unidad volverá a la pantalla principal.

NOTA

- Una vez que haya borrado un proyecto, no podrá recuperarlo. Utilice esta operación con cuidado.
- No podrá usar esta operación en proyectos en los que tenga activada la protección contra grabación.

A viso

También puede borrar el proyecto activo entonces. En este caso, después de que haya terminado la operación de borrado se cargará automáticamente el siguiente proyecto con el número más bajo.

Edición del nombre del proyecto

Le permite editar el nombre del proyecto cargado entonces.

1. Realice los pasos 1 - 2 de "procedimiento básico" para que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT NAME". Pulse después [ENTER] .

Aparecerá en pantalla el nombre del proyecto activo.

2. Para editar el nombre, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Para consultar un listado de los caracteres disponibles, vea la página 39.

Para volver a la pantalla principal después de editar el nombre, pulse la tecla [EXIT].

Protección/desprotección de un proyecto

Esta operación le permite proteger o desproteger contra la grabación el proyecto cargado entonces. Cuando la protección este ajustada a ON, será imposible realizar las siguientes operaciones:

- **Borrado de un proyecto**
- **Edición o grabación en la grabadora**
- **Cambio de toma V**
- **Edición de un programa (incluyendo la activación/ desactivación de módulos)**
- **Grabación o edición de patrón o canción rítmica**
- **Borrado o grabación del proyecto**
- **Grabación/borrado de escenas, realización de ajustes de marcador, etc.**

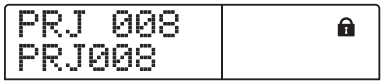
1. Realice los pasos 1 - 2 del apartado "procedimiento básico" para que aparezca en pantalla la indicación "PROJECT PROTECT". Pulse después la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla que le permite ajustar el estado de protección a ON/OFF .

2. Gire el dial para elegir ON (activación de la protección contra la grabación) u OFF (desactivación de la protección contra la grabación).

Cuando la protección para un proyecto esté ajustada a ON, aparecerá un símbolo 🔒 a la derecha del número del proyecto.

Cuando haya introducido un cambio en el estado de protección, este pasará a estar activo de forma inmediata. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].



NOTA

Si ha cargado un proyecto para el que no esté activada la protección contra grabación y elige otro proyecto, los ajustes de mezcla activos del proyecto se sobregrabarán sobre los anteriores porque el proyecto existente será automáticamente grabado en el disco duro antes de cargar el nuevo proyecto. Si no quiere que una mezcla pueda ser modificada posteriormente, le recomendamos que ajuste a ON la protección contra la grabación.

Copia de seguridad y restauración

Esta sección le explica cómo utilizar la unidad CD-R/RW en el MRS-1266 para realizar una copia de seguridad de un proyecto en CD-R/RW y cómo restaurar un proyecto desde un disco que contenga una copia de seguridad del mismo.

NOTA
En el MRS-1266 sin unidad CD-R/RW preinstalada, no podrá realizar la operación de volcado.

Grabación de un único proyecto en CD-R/RW

Puede elegir cualquier proyecto y grabarlo en un disco CD-R/RW.

A viso
Si el tamaño del proyecto es superior a la capacidad del disco CD-R/RW, puede realizar una copia de seguridad que abarque varios volúmenes.

1. Introduzca un disco CD-R o CD-RW en la unidad CD-R/RW .

Para volcar un proyecto, utilice un CD-R/RW virgen o un CD-RW que haya sido completamente borrado.

2. En la pantalla principal, pulse la tecla [BACK UP] de la sección de control.

Aparecerá el menú de copia de seguridad.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "BACKUP SAVE" y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla que le permite elegir el proyecto que vaya a ser cargado.

4. Gire el dial para elegir el proyecto y pulse la tecla [ENTER] .

Este paso elige el proyecto para el que se realizará una copia de seguridad. La pantalla le mostrará ahora el espacio requerido para el volcado en MB (megabytes).

5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el nombre del directorio en el que se vaya a realizar el volcado.
Un "directorio" (también llamado "carpeta") es una unidad jerárquica que se crea en el soporte utilizado para realizar el volcado al ejecutar dicho proceso. Todos los datos de un proyecto son grabados en el mismo directorio.
Cuando se ejecute el volcado, en el CD-R/RW se creará un directorio nuevo con el nombre "PROJxxx" (donde xxx es el número de proyecto). Si quiere, puede editar este nombre.

6. Si quiere edidar el nombre del directorio destino de volcado, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante y gire el dial para elegir un carácter.

Tiene disponibles los siguientes tipos de caracteres.

Numeros: 0 - 9
Letras: A - Z
Símbolos: _ (subrayado)

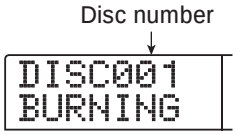
7. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el mensaje "SAVE SURE?".

A viso
Si durante los pasos 4-7 pulsa en algún momento la tecla [EXIT], volverá al paso previo.

8. Para ejecutar el volcado, pulse la tecla [ENTER] y para anular la operación, pulse [EXIT].

Cuando empice a realizarse el volcado, en pantalla aparecerá el número del disco y la indicación "BURNING".



Cuando haya terminado de realizarse el volcado, en pantalla aparecerá el mensaje “SAVE COMPLETE”.

Si el proyecto tiene un tamaño superior a la capacidad de un disco CD-R/RW, el disco será expulsado en cuanto se haya llenado y aparecerá un mensaje solicitándole que introduzca el siguiente disco CD-R/RW.

9. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca un nuevo CD-R/RW y pulse la tecla [ENTER] .

Continuará realizándose el volcado. Si se necesitan más de dos discos, repita los pasos anteriores. Cuando haya terminado de realizarse el volcado, en pantalla aparecerá la indicación “SAVE COMPLETE”.

Aviso

Cuando se expulse el disco, puede abortar la operación de volcado. Para ello, pulse la tecla [EXIT] mientras aparece en pantalla la indicación “CHANGE DISCxxx” (donde xxx es el número de disco) . El mensaje que aparecerá ahora en la pantalla será el siguiente: “SAVE CANCEL?”. Pulse la tecla [ENTER] para que termine el proceso.

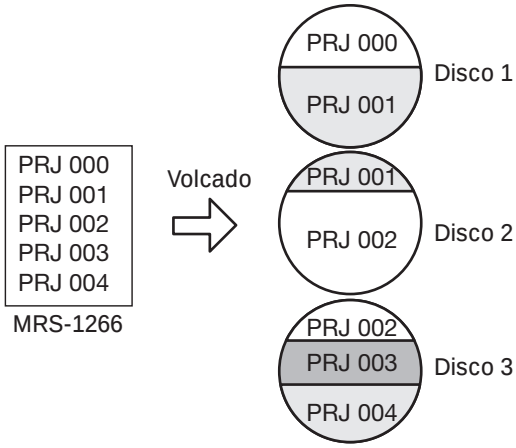
Nota

Cuando un volcado abarque varios discos, los discos deberán ser introducidos en el mismo orden para realizar una operación de restauración. Asegúrese de anotar el número del disco en su correspondiente caja y etiqueta.

10. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Grabación de todos los proyectos en CD-R/RW

Puede grabar todos los proyectos del disco duro en CD-R/RW para hacer una copia de seguridad de los mismos.
Si el tamaño total de todos los proyectos es superior a la capacidad de un disco CD-R/RW, la copia de seguridad abarcará varios volumenes; los proyectos con los números más bajos se grabarán en los discos con los números más bajos.



Nota

Incluso aunque haya hecho la copia de seguridad de todos los proyectos en una única operación, deberá realizar la restauración por proyectos individuales.

1. Introduzca un disco CD-R o CD-RW en la unidad CD-R/RW

Para realizar una copia de seguridad de los proyectos, utilice un disco CD-R/RW virgen o un disco CD-RW que haya borrado totalmente.

2. En la pantalla principal, pulse la tecla [BACK UP] en la sección de control.

Aparecerá el menú de copias de seguridad.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “BACKUP ALL SAVE” y pulse la tecla [ENTER] .

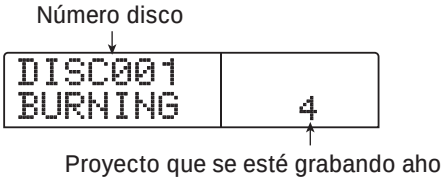
En pantalla podrá ver el espacio que será necesario para hacer una copia de seguridad de todos los proyectos expresado en MB (megabytes).

4. Pulse la tecla [ENTER].

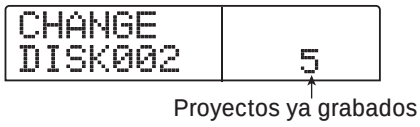
Aparecerá en pantalla la indicación “ALL SAVE SURE?”.

5. Para ejecutar el volcado, pulse la tecla [ENTER] y para cancelar la operación, pulse [EXIT] .

Cuando pulse la tecla [ENTER], empezará a realizarse la copia de seguridad comenzando por el proyecto con el número más bajo. En pantalla aparecerá el número del disco, el número del proyecto y la indicación “BURNING”.
Cuando haya terminado de realizarse el volcado, en pantalla aparecerá la indicación “SAVE COMPLETE”.



Si el tamaño de la copia de seguridad es superior a la capacidad de un disco CD-R/RW, el disco será expulsado después de que se llene y aparacerá en pantalla un mensaje que le pedirá que introduzca el siguiente disco CD-R/RW.



El número que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla le indica hasta qué proyecto se ha grabado en ese disco.

6. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca un nuevo disco CD-R/RW y pulse la tecla [ENTER] .

Continuará realizándose el volcado. Si se necesitan más de dos discos, repita los pasos anteriores. Cuando haya terminado el volcado, la indicación que aparecerá en pantalla será esta: “ALL SAVE COMPLETE”.

A viso

Cuando el disco sea expulsado, también puede abortar la operación de volcado. Para ello, pulse la tecla [EXIT] mientras aparece en pantalla la indicación “CHANGE DISCxxx” (donde xxx es el número de disco) . El mensaje que aparecerá ahora en la pantalla será el siguiente: “ALL SAVE CANCEL?”. Pulse la tecla [ENTER] para que termine el proceso.

NOTA

Cuando una copia de seguridad completa abarque varios discos, para restaurar un único proyecto primero tendrá que introducir los discos en los que lo haya grabado. Asegúrese de anotar el número del disco en su correspondiente caja y etiqueta.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Carga de un proyecto desde un disco CD-R/RW

Para restaurar un proyecto grabado en un CD-R/RW en el disco duro del MRS-1266, haga lo siguiente:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [BACK UP] de la sección de control.

Aparecerá el menú de copias de seguridad.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “BACKUP LOAD” y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla el mensaje “LOAD InsDisc1” .

3. En la unidad CD-R/RW introduzca el CD-R o CD-RW en el que esté grabado el proyecto.

● Si ha volcado el proyecto como un único proyecto

Introduzca el disco número 1.

● **Si ha volcado el proyecto como parte de una copia de seguridad global de todos los proyectos**

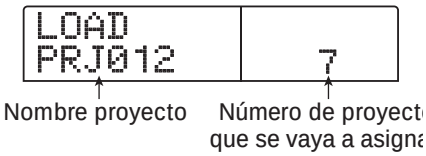
Introduzca el disco en el que esté grabado el proyecto. (Si hay varios discos, introduzca el primer disco que contenga datos del proyecto)

NOTA

- Incluso aunque haya hecho una copia de seguridad de todos los proyectos en una única operación, deberá realizar la restauración por proyectos individuales.
- Si la copia de seguridad del proyecto abarca varios discos, asegúrese de introducir primero el primer disco que contenga datos del proyecto. Si introduce otro disco, los datos del proyecto no serán leídos correctamente.

4. Pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla el nombre del proyecto en el disco y el número asignado a ese proyecto.

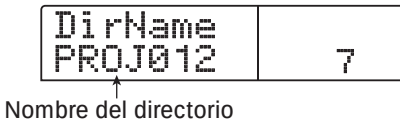


A viso

Durante la restauración en el MRS-1266, al proyecto se le asignará automáticamente un número de proyecto vacío. Si ya existe en el disco duro un proyecto con el mismo nombre, dicho proyecto no será sobregrabado.

5. Para ver el nombre del directorio desde el que será leído el proyecto, pulse el botón de cursor abajo.

Aparecerá en pantalla el nombre del directorio.



Pulse la tecla de cursor arriba para restaurar la pantalla original.

6. Gire el dial para elegir el proyecto a cargar y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla la indicación “LOAD SURE?” .

7. Para que se ejecute la operación de carga, pulse la tecla [ENTER] y para anularla, pulse [EXIT] .

Cuando pulse la tecla [ENTER], los datos del proyecto serán leídos desde el disco y serán cargados en el disco duro. Cuando haya terminado de realizarse esta operación, en pantalla aparecerá la indicación “LOAD COMPLETE”.

Si la copia de seguridad abarca varios discos, el disco será expulsado automáticamente en cuanto hayan sido cargados los datos y en pantalla aparecerá un mensaje que le indicará que introduzca el siguiente disco CD-R/RW.

8. Cuando aparezca en pantalla el mensaje anterior, introduzca el siguiente CD-R/RW y pulse [ENTER].

Continuará realizándose la operación de carga. Si se necesitan más de dos discos, repita los pasos anteriores las veces que sean necesarias. Cuando haya terminado la operación de carga, en pantalla aparecerá el mensaje “LOAD COMPLETE”.

A viso

También puede abortar la operación de carga cuando el disco sea expulseado. Para ello, pulse la tecla [EXIT] mientras aparece en pantalla la indicación “CHANGE DISCxxx” (donde xxx es el número de disco) . El mensaje que aparecerá ahora en la pantalla será el siguiente: “LOAD CANCEL?”. Pulse la tecla [ENTER] para que termine el proceso.

NOTA

Si la copia de seguridade del proyecto abarca varios discos, asegúrese de introducir los discos en el orden correcto. De lo contrario los datos del proyecto no se leerán correctamente.

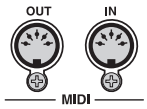
9. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Referencia [MIDI]

Esta sección le explica los ajustes relacionados con el MIDI en el MRS-1266.

Acerca del MIDI

El MIDI (acrónimo inglés de interconexión digital para instrumentos musicales) es un standard que permite intercambiar mensajes (llamados “mensajes MIDI”) como datos de interpretaciones entre distintos tipos de unidades como instrumentos musicales electrónicos y ordenadores
El MRS-1266 acepta el sistemas MIDI y dispone de los dos conectores siguientes:



● Conector MIDI IN

Sirve para recibir mensajes MIDI enviados desde una unidad MIDI externa.Este conector se utiliza principalmente para recibir mensajes de nota desde una unidad MIDI externa para reproducir un kit de batería o un programa de bajo.

● Conector MIDI OUT

Sirve para transmitir mensajes desde el MRS-1266. Los mensajes de nota que representan el contenido reproducido por un patrón o canción rítmica son transmitidos desde este conector, así como los mensajes de reloj de temporización MIDI cuando está en marcha el MRS-1266.

Qué puede hacer utilizando el MIDI

En el MRS-1266, puede utilizar el MIDI para las siguientes funciones:

● Recepción de información de reproducción

Puede utilizar un teclado MIDI externo o un ordenador para enviar información de reproducción (mensajes de nota On/Off) al MRS-1266 para reproducir un kit de batería o un programa de bajo. Cuando vaya a crear un patrón rítmico, para introducir información de reproducción puede usar un teclado MIDI externo en lugar de los parches del MRS-1266.

● Envío de información de reproducción

Puede enviar mensajes de activación/desactivación de notas desde el MRS-1266 cuando esté golpeando los parches o durante la reproducción de la canción/patrón rítmico. Puede utilizar estos para reproducir una fuente de sonido MIDI externa

● Envío de información de sincronización

El MRS-1266 puede transmitir señales de reloj de temporización MIDI, puntero de posición de canción y mensajes de inicio/parada/continuación para sincronizar su funcionamiento con el de una unidad MIDI externa. Puede sincronizar la reproducción y otras operaciones de transporte así como operaciones de localización.

● Envío/recepción de información de cambio de programa

El MRS-1266 puede recibir mensajes de cambio de programa desde una unidad MIDI externa para cambiar de número de kit de batería o de programa de bajo. el MRS-1266 también puede enviar mensajes de cambio de programa cuando cambie de kit de batería o programa de bajo, permitiendo que una unidad externa pueda realizar también estos cambios de forma sincronizada.

● Envío/recepción de información de cambio de control

El MRS-1266 puede recibir mensajes de cambio de control desde una unidad MIDI externa para controlar el nivel del canal de bajo/batería, etc. El MRS-1266 también puede enviar mensajes de cambio de control de acuerdo a la información de nivel de bajo/batería contenida en una canción rítmica.

● Reproducción SMF

El MRS-1266 puede leer SMFs (ficheros MIDI standard) de formato 0 desde un disco CD-R/RW y cargar su contenido en un proyecto. Una vez cargado, un SMF puede utilizar fuentes de sonido internas o externas y puede realizar la reproducción de forma sincronizada con la sección de grabador o con la sección de ritmos (función reproductor SMF).

Realización de ajustes relacionados con el MIDI

Esta sección le explica cómo realizar los ajustes relacionados con el MIDI. El procedimiento es el mismo para la mayoría de los ajustes. Los pasos básicos son los siguientes:

Procedimiento básico

1. Pulse la tecla [RHYTHM] y después la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades de ritmo para realizar distintos ajustes de la sección de ritmos

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY MIDI".

3. Pulse la tecla [ENTER].

Ahora puede elegir uno de los ajustes relacionados con el MIDI.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir una de las opciones siguientes y pulse la tecla [ENTER] .

● DRUM CH

Ajusta el canal MIDI de la pista de batería.

● BASS CH

Ajusta el canal MIDI de la pista de bajo.

● SPP

Activa/desactiva la transmisión del puntero de posición de canción.

● COMMAND

Activa/desactiva la transmisión de mensajes de inicio/parada/continuación.

● CLOCK

Activa/desactiva la transmisión del reloj de temporización.

● PRG CHG

Activa/desactiva la transmisión de cambio de programa.

5. Pulse la tecla [ENTER] para que aparezca en pantalla la opción elegida y gire el dial para modificar el ajuste.

Para más información sobre cada opción, vea la siguiente explicación:

NOTA

Los pasos de las operaciones relacionadas con SMFs vienen explicados en la página 150.

A viso

Dado que siempre está activada la transmisión y recepción de mensajes de cambio de control, no hay ningún parámetro para esta operación. Para ver una lista de los mensajes de cambio de control posibles, vaya el apéndice que aparece al final de este manual.

6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse varias veces la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

Ajuste del canal MIDI de batería/bajo

Puede especificar los canales MIDI para la pista de bajo y la pista de batería.
Realice los pasos 1 - 4 del apartado “procedimiento básico” para que aparezca en pantalla la indicación “DRUM CH” o “BASS CH”. Gire después el dial para escoger uno de los siguientes ajustes:

●1 - 16CH

Canales MIDI 1 - 16 (por defecto: DRUM CH=10, BASS CH=9)

● OFF

Los mensajes de canal (mensajes de activación/desactivación de nota) no serán transmitidos ni recibidos.

Si especifica un canal MIDI (1 - 16) para la pista de bajo o para la pista de batería, podrá transmitir mensajes de activación/desactivación de notas desde una unidad MIDI externa en ese canal MIDI para reproducir los sonidos de la pista de bajo o de la pista de batería del MRS-1266 (es decir, para reproducir el kit de batería o el programa de bajo). Además, cuando reproduzca un patrón rítmico (o una canción rítmica) en el MRS-1266, el contenido de la pista de bajo y/o pista de batería será transmitido como mensajes de activación/desactivación de notas.

NOTA

Si ha ajustado el “DRUM CH” o “BASS CH” a OFF, los mensajes de activación/desactivación de notas no serán transmitidos ni recibidos así como tampoco los mensajes de cambio de programa y control.

Especificación de la transmisión de mensajes de reloj de temporización

Este ajuste especifica si el reloj de temporización de mensajes de sincronización MIDI será transmitido o no.
Realice los pasos 1 - 4 del apartado “procedimiento básico” para que aparezca en pantalla la indicación “CLOCK”. Gire después el dial para elegir una de las siguientes opciones:

●ON (activación de la transmisión)

Se transmitirá la señal del reloj de temporización MIDI cuando el MRS-1266 esté en marcha (ajuste por defecto).

● OFF (desactivación de la transmisión)

No se transmitirá el reloj de temporización.

La señal de reloj de temporización será transmitida de acuerdo al tempo del patrón/canción rítmica que esté siendo reproducido. Para que la unidad MIDI externa realice la reproducción de forma sincronizada utilizando un tempo apropiado, necesirtará especificar el tempo y el tipo de ritmo del patrón rítmico (canción rítmica) incluso aunque no esté utilizando la sección rítmica.

NOTA

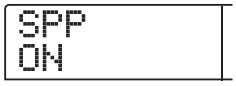
La señal del reloj de temporización será transmitida incluso aunque estén anuladas las pistas de bajo/batería (teclas de estado DRUM/BASS apagadas).

A viso

- Cuando utilice los mensajes del reloj de temporización MIDI transmitidos desde el MRS-1266 para sincronizar el funcionamiento de una unidad MIDI externa, también debe activar la transmisión para los mensajes de puntero de posición de canción y de inicio/parada/continuación así como del reloj de temporización.
- Cuando transmita la señal del reloj de temporización MIDI desde el MRS-1266, le recomendamos que DESACTIVE los canales MIDI de batería/bajo. La sincronización es posible que comience a ser inestable si también se transmiten otro tipo de mensajes MIDI distintos de la señal del reloj de temporización.

Especificación de la transmisión de mensajes de puntero de posición de canción

Puede especificar si serán transmitidos o no los mensajes de puntero de posición de canción. El puntero de posición de canción es un mensaje MIDI que le indica la posición activa como un contador de tiempo colocado al principio. Normalmente se utiliza junto con el reloj de temporización.
Realice los pasos 1 - 4 del apartado “procedimiento básico” para que aparezca en pantalla la indicación “SPP”. Gire después el dial para elegir uno de los siguientes ajustes:



● ON (activación de la transmisión)
Los mensajes de puntero de posición de canción MIDI serán transmitidos cuando realice una operación de localización en el MRS-1266 (ajuste por defecto).

● OFF (desactivación de la transmisión)
No serán transmitidos los mensajes de puntero de posición de canción.

Especificación de la transmisión de los mensajes de inicio/parada/continuación

Puede especificar si los mensajes de inicio/parada/continuación serán transmitidos o no. Este tipo de mensajes controlan el transporte de una unidad, haciendo que esté en marcha o detenida. Normalmente estos mensajes se utilizan junto con el reloj de temporización.
Realice los pasos 1 - 4 del apartado “procedimiento básico” para que aparezca en pantalla la indicación “COMMAND” . Gire después el dial para elegir uno de los siguientes ajustes:

● ON (activación de la transmisión)
Será transmitido el mensaje apropiado de inicio/parada/continuación cuando el MRS-1266 empiece a funcionar o deje de hacerlo (ajuste por defecto).

● OFF (desactivación de la transmisión)
No serán transmitidos los mensajes de inicio/parada/continuación.

Especificación de la transmisión de mensajes de cambio de programa

Puede especificar si serán transmitidos los mensajes de cambio de programa. Los cambios de programa son mensajes MIDI que hacen que el número de sonido del sintetizador cambie de forma inmediata.
Realice los pasos 1 - 4 del apartado “procedimiento básico” para que aparezca en pantalla la indicación “PRG CHG” . Gire después el dial para elegir uno de los siguientes ajustes:

● ON (activación de la transmisión)
Cuando active un kit de batería/programa de bajo en el MRS-1266, se enviará un mensaje de cambio de programa para el correspondiente canal (ajuste por defecto)

● OFF (desactivación de la transmisión)
No serán transmitidos los mensajes de cambio de programa.

A viso
Siempre está activada la recepción de mensajes de cambio de programa.

Uso del reproductor SMF

Utilizando la función de reproductor SMF, el MRS-1266 podrá leer SMF (ficheros MIDI standard) de formato 0 desde un disco CD-R/RW y podrá cargar los contenuidos en un proyecto. Una vez cargados, un SMF puede utilizar fuentes de sonido internas o externas y puede realizar la reproducción de forma sincronizada con la sección de la grabadora o con la sección rítmica. Aquí le explicamos cómo utilizar esta función.

A viso

El “formato 0” es un tipo de SMF que contiene toda la información de reproducción de canal MIDI en una única pista. El MRS-1266 solo puede leer este tipo de SMF.

NOTA

No podrán ser leídos los siguientes tipos de SMFs.

- Formato 1 o formato 2
- Ficheros que no cumplan el nivel 1 de la ISO9660, o con otra extensión que no sea ".mid".
- Ficheros grabados en un disco cuya sesión esté todavía abierta.

Lectura de un SMF en un proyecto

Ejecutando los pasos que le indicamos a continuación, puede leer un SMF desde un disco CD-R/RW y cargarlo en un proyecto. El número máximo de SMFs por proyecto es 100.

A viso

Con el uso de una placa opcional, puede copiar directamente SMFs desde un ordenador en un proyecto (carpeta PROJxxx). Para más detalles, vea la información que figura en el apéndice de este manual.

1. **Introduzca en la unidad CD-R/RW el disco CD-ROM o CD-R/RW que contenga el SMF.**

2. **En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.**

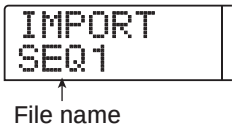
Aparecerá el menú de utilidades.

3. **Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY SMF” y pulse la tecla [ENTER] .**

Aparecerá la siguiente pantalla.

4. **Pulse la tecla [ENTER] .**

Aparecerán en pantalla los nombres de los SMFs en el disco CD-R/RW .



5. **Gire el dial para elegir el SMF a importar.**

NOTA

Si no aparece el fichero que quiere, compruebe si el fichero está en formato 0.

6. **Para ejecutar el proceso de información, pulse la tecla [ENTER] .**

Cuando haya terminado la importación, la unidad volverá a la situación en la que estaba en el paso 4. Para importar otros SMFs, repita los pasos 5 - 6.

7. **Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].**

Elección de destino de salida de SMF

Cuando reproduzca un SMF, el MRS-1266 puede utilizar una fuente de sonido interna, una externa o ambas. El destino de salida del SMF se especifica usando uno de los tres parámetros siguientes.

● SMF OUTPUT

Hace que la información de reproducción del SMF sea transmitida al conector MIDI OUT.

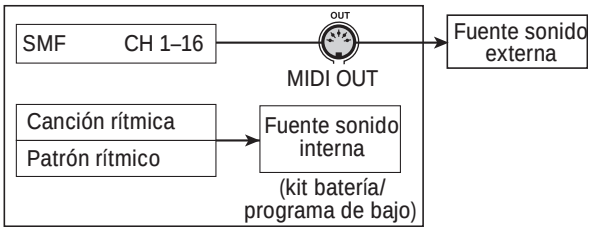
● SMF ChToDrum

Elige qué canal MIDI (1 - 16) de la información de reproducción del SMF es dirigido al kit de batería interno del MRS-1266. La información para el canal elegido aquí no estará presente en el conector MIDI OUT. Cuando este parámetro esté ajustado a OFF, no se envirá ninguna información de reproducción al kit de batería.

● **SMF ChToBass**

Elige qué canal MIDI (1 - 16) de la información de reproducción del SMF es dirigido al programa de bajo interno del MRS-1266. La información para el canal elegido aquí no estará presente en el conector MIDI OUT. Cuando este parámetro esté ajustado a OFF, no se enviará ninguna información de reproducción al programa de bajo.

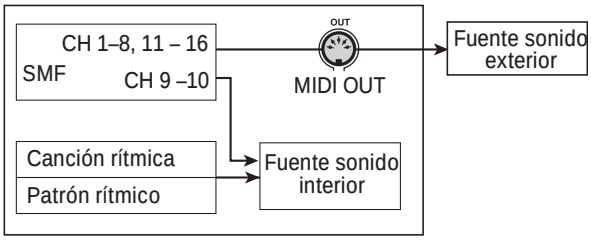
El diagrama que aparece a continuación le muestra un ejemplo de uso del MRS-1266 como un reproductor SMF y utilizando fuentes de sonido externas. En este ejemplo, la información de reproducción es enviada solo al conector MIDI OUT.



NOTA

Cuando un SMF es reproducido en la situación anterior, la canción o patrón rítmico del MRS-1266 será reproducida simultáneamente. Si no quiere reproducir el sonido de betería/bajo, ajuste la tecla de estado [DRUM]/[BASS] a OFF o elija una canción/patrón rítmico vacío.

El diagrama que aparece a continuación le muestra un ejemplo de uso del MRS-1266 como un reproductor SMF y utilizando conjuntamente fuentes de sonido internas y externas. En este ejemplo, el canal MIDI 9 de la información de reproducción SMF es enviado al programa de bajo, el canal MIDI 10 al kit de batería y los demás canales MIDI al conector MIDI OUT.



NOTA

- Cuando un SMFes reproducido en la situación anterior, la información de reproducción del SMF y la información de la canción o patrón rítmico será enviada a la vez al kit de batería/programa de bajo. Si quiere usar el kit de batería/ programa de bajo solo para el SMF, primero debe elegir una canción/patrón rítmico.
- Si el SMF contiene mensajes de cambio de programa/ control/tono, el kit de batería/programa de bajo responderá a ellos del mismo modo que a los mensajes recibidos a través del conector MIDI IN. (Los mensajes de cambio tono afectarán solo al programa de bajo).

1. **En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.**

Aparecerá el menú de utilidades.

2. **Para determinar si la información de reproducción de SMFs será transmitida al conector MIDI OUT, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "SMF OUTPUT" y pulse la tecla [ENTER].**

3. **Gire el dial para elegir la opción ON (salida activada) u OFF (salida desactivada). Pulse después la tecla [EXIT].**

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades.

A viso

El ajuste por defecto es "ON".

4. **Para elegir el canal MIDI que vaya asignar al kit de batería interno, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "SMF ChToDrum" y pulse [ENTER] .**

5. **Gire el dial para elegir uno de los ajustes que aparecen a continuación y pulse la tecla [EXIT] .**

● **OFF**

No se envía al kit de batería ninguna información de reproducción de SMFs.

● **1 - 16**

La información de reproducción del canal MIDI escogido es enviada al kit de batería y no al conector MIDI OUT .

A viso

El ajuste por defecto es "10" (canal MIDI 10).

6. Para elegir el canal MIDI a asignar al programa de bajo interno, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "SMF ChToBass" y pulse la tecla [ENTER] .

7. Gire el dial para elegir uno de los ajustes que aparecen a continuación y pulse la tecla [EXIT] .

● OFF

No se envía al programa de bajo ninguna información de reproducción de SMFs.

● 1 - 16

La información de reproducción del canal MIDI escogido es enviada al programa de bajo y no al conector MIDI OUT .

Aviso

Esl ajuste por defecto es "9" (canal MIDI 9).

8. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Reproducción SMF

Puede elegir cualquier SMF importado a un proyecto y reproducirlo de la siguiente forma:.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY SMF" y pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá el mensaje "SMF IMPORT".

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "SMF FILE SEL".

4. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla que le permite elegir un SMF importado para su reproducción.

5. Gire el dial para elegir el SMF y pulse la tecla [EXIT].

Elegirá el fichero y la pantalla volverá a la situación en la que se encontraba en el paso 3.

6. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

7. Para reproducir el SMF, pulse la tecla PLAY [►] .

El SMF es reproducido junto con la sección de la grabadora/ sección rítmica.

Nota

- Cuando reproduzca un SMF, la sección de la grabadora/ sección de ritmos siempre estará activada, independientemente del estado (activado/desactivado) de la tecla [RHYTHM].
- La información rítmica contenida en el SMF es descartada. Por tanto, la localización de un compás/ tiempo en la canción del MRS-1266 puede dar lugar a un desajuste con el compás/tiempo del SMF.

Referencia [Otras funciones]

Esta sección le explica otras funciones del MRS-1266.

Modificación de la función del pedal de disparo

Con los ajustes por defecto del MRS-1266, puede utilizar un pedal de disparo conectado a la toma FOOT SW para controlar el modo de reproducción/parada de la grabadora. Si quiere utilizar el pedal de disparo para controlar el pinchado/despinchado manual durante la grabación (→ p. 40), utilice el siguiente procedimiento para cambiar el ajuste interno.

1. **En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.**

Aparecerá el menú de utilidades.

2. **Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY SYSTEM” y pulse la tecla [ENTER] .**

Aparecerá el menú de utilidades del sistema, que le permite realizar distintos ajustes del sistema.

3. **Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY FOOT SW” y pulse la tecla [ENTER] .**

Aparecerá en pantalla la función que esté asignada entonces al pedal de disparo.

4. **Gire el dial para elegir “PLY_STP” o “PUNCH IO”.**

Estos ajustes permiten lo siguiente:

● PLY_STP

Cada pulsación del pedal hace que cambie entre los modos de reproduccón y parada de la grabadora.

● PUNCH IO

Puede utilizar el pedal de disparo para realizar procesos de pinchado/despinchado manuales. El pulsar el pedal de disparo tiene el mismo efecto que pulsar la tecla REC [●].

5. **Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].**

Uso de la función de afinador

El MRS-1266 tiene un afinador cromático interno que puede utilizar para afinar un instrumento conectado a las entradas INPUT 1 - 6 . Esta sección le explica cómo utilizarlo.

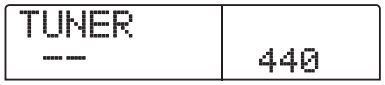
1. Conecte a una de las tomas INPUT 1 - 6 el instrumento que quiera afinar y active la tecla [ON/OFF] correspondiente.

A viso

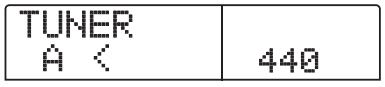
Si activa dos teclas [ON/OFF], las señales de entrada serán mezcladas y enviadas al afinador .

2. Pulse la tecla [TUNER] en la sección de efectos.

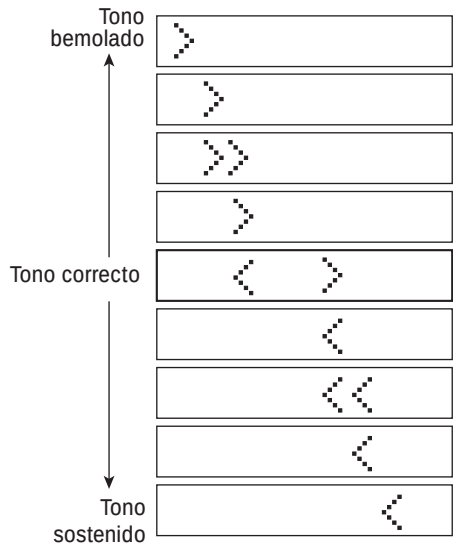
Aparecerá en pantalla la indicación “TUNER” y se activará el afinador Mientras esté activada la función de afinador, el efecto de inserción y el efecto de envío/retorno estarán desactivados.



3. Toque la nota que quiera afinar y afine su instrumento de forma que aparezca en pantalla el nombre de la nota deseada (C, C#, D, D#, E...).

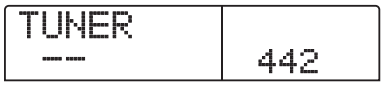


4. Cuando aparezca en pantalla el nombre de la nota deseada, fíjese en los símbolos “>” y “<“ que aparecen en pantalla y realice ajustes precisos en la afinación.



5. Si quiere cambiar de tono de referencia para el afinador, gire el dial.

Por defecto, el tono de referencia está ajustado a A = 440 Hz. Puede ajustar el tono de referencia dentro del rango 435 - 445 Hz.



A viso

Si modifica el tono de referencia, el tono del programa de bajo también variará de acuerdo a ello.

6. Cuando haya terminado de realizar la afinación, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal. Cuando esté desactivado el afinador, el efecto de inserción y el efecto de envío/retorno volverán a su situación original.

Prevención de la copia digital de una cinta o disco master

Durante la remezcla en una grabadora DAT, grabadora MD o similares a través de las tomas DIGITAL OUTPUT, puede evitar que se realicen copias digitales (copias de tercera generación) de su cinta master terminada en otra grabadora digital. El procedimiento para evitar esto es el siguiente:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY SYSTEM” y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá el menú de utilidades del sistema, que le permite realizar distintos ajustes del sistema.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY D PRTCT” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el ajuste activo para el proceso de copia digital.

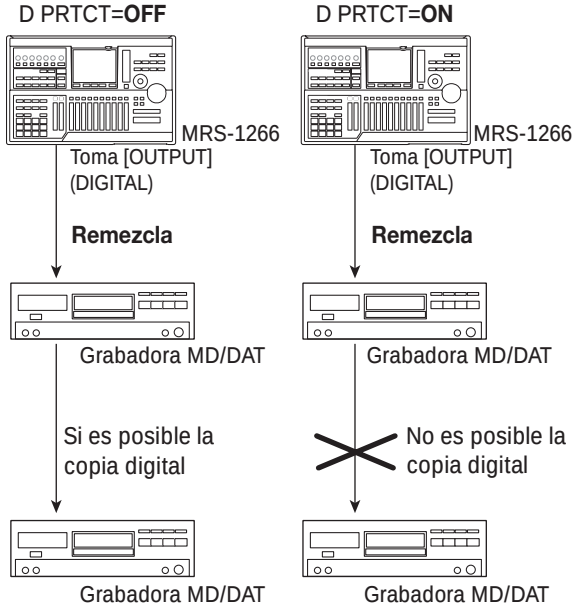
● **OFF**

Está permitida la copia digital de su cinta master en otra grabadora digital (ajuste por defecto).

● **ON**

Los datos SCMS (Sistema de gestión de copias en serie) serán añadidos a la señal digital emitida desde la toma [DIGITAL]. No será posible realizar copias digitales de una cinta master que contenga estos datos.

4. Gire el dial para elegir el ajuste “ON” .



5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Cambio del tipo de indicación del medidor de nivel

El medidor de nivel que está debajo de la pantalla puede indicarle el nivel de la señal después de pasar a través de los faders/controles de nivel (post-fader) o el de la señal antes de pasar a través de los faders/controles de nivel (pre-fader). Puede modificar los ajustes de la siguiente forma:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY SYSTEM” y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá el menú de utilidades del sistema, que le permite realizar distintos ajustes del sistema.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY LVL MET” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el ajuste activo del medidor de nivel.

Dispone de los dos siguientes ajustes posibles:

● POST

El medidor le muestra el nivel de la señal después de atravesar los controles/faders de nivel (ajuste por defecto).

● PRE

El medidor le muestra el nivel de la señal antes de atravesar los controles/faders de nivel.

4. Gire el dial para cambiar de ajuste.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Asignación de una señal a la toma SUB OUT

Con el ajuste por defecto del MRS-1266, el conector STEREO SUB OUT del panel frontal emite la señal después del fader [MASTER] fader. (Por lo tanto puede utilizarlo como una toma extra de auriculares).

Si es necesario, puede asignar una señal a la toma de tal forma que dé salida solo la señal de una determinada entrada o pista, o el canal de batería o bajo. Esto resulta útil, por ejemplo, para extraer solo el sonido de batería para su posterior procesado con una unidad de efectos externa. Para asignar una señal a esta toma, haga lo siguiente:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY SUB OUT” y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla la señal asignada entonces a la toma STEREO SUB OUT.

Dispone de las siguientes opciones:

● MASTER

Señal después de los faders [MASTER]

● DRUM

Señal de batería después del fader [DRUM]

●BASS

Señal de bajo después del fader [BASS]

● TR1 - TR8, TR9/10

Señal de la correspondiente pista, después del fader 1 - 8, 9/10.

● INPUT

Señal después del control [REC LEVEL] de entrada.

A viso

Si utiliza el efecto de inserción para la señal elegida, la salida también será procesada por el efecto.

3. Pulse la correspondiente tecla de estado o la tecla [ON/OFF] para elegir la señal que se vaya a transmitir.

Puede elegir hasta dos señales simultáneamente (solo una cuando esté seleccionada la opción MASTER, DRUM, BASS o TR9/10). Para elegir dos señales adyacentes, pulse simultáneamente dos teclas de estado o teclas [ON/OFF] .

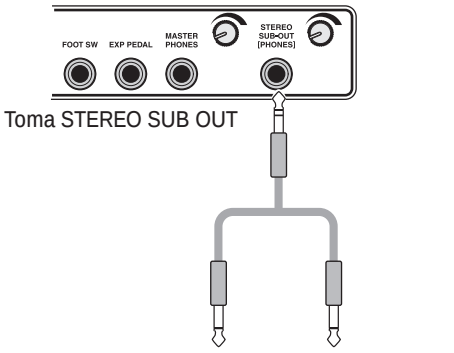
4. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

En esta situación, la señal elegida solo será transmitida desde la toma STEREO SUB OUT. Puede ajustar el nivel de salida con el control de nivel [STEREO SUB OUT].

A viso

- El pulsar una vez más la tecla de estado o tecla [ON/OFF] elegida desactivará la salida de la señal.
- Para obtener dos señales independientes, conecte un cable en Y (conector stereo x 1 + conector mono x 2) a la toma STEREO SUB OUT.

Panel frontal



Mantenimiento del disco duro

Esta sección le explica cómo comprobar y restaurar la integridad del disco duro interno, cómo formatearlo y cómo realizar otras funciones de mantenimiento del disco duro.

Procedimiento básico de mantenimiento

El procedimiento de mantenimiento del disco duro interno es el mismo para la mayor parte de las operaciones. Este procedimiento es el siguiente:

1. Apague el MRS-1266. Mantenga pulsada la tecla [CLEAR] y vuelva a encender la unidad.

El MRS-1266 arrancará en el "modo de utilidades ROM" que sirve para realizar funciones especiales.

2. Pulse la tecla [MARK] en la sección de control.

Aparecerá en pantalla la indicación "ExtFunc Select" .

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la orden que quiera.

Dispone de las siguientes opciones:

● **ScanDisk**

Comprueba y repara la integridad de los datos almacenados en el disco duro interno.

● **Init Fac (inicialización de fábrica)**

Sobregraba los ficheros operativos en el disco duro interno. No se borrarán los datos creados por el usuario.

● **Init ALL (inicialización total)**

Formatea el disco duro interno y después graba allí los ficheros operativos.Todos los datos existentes serán borrados.

4. Pulse la tecla [ENTER] para que se ejecute la orden.

Las indicaciones que aparecerán posteriormente en pantalla y los pasos que tendrá que realizar posteriormente serán distintos dependiendo de la operación que quiera realizar. Vea más adelante su correspondiente apartado.

5. Cuando haya terminado de realizarse el proceso, apague la unidad y vuélvala a encender.

El MRS-1266 funcionará en el modo normal.

Comprobación/restauración de los datos almacenados en el disco duro interno (ScanDisk)

Esta acción sirve para comprobar el disco y, si es necesario, restaurarlo. Utilice esta orden cuando la unidad funcione de un modo inestable.

NOTA

La orden ScanDisk no siempre es capaz de restaurar los ficheros dañados. Para evitar perder datos, le recomendamos que haga copias de seguridad del disco duro interno en discos CD-R/RW con cierta regularidad.

1. Repita los pasos 1 - 3 del apartado "procedimiento básico de mantenimiento" para que aparezca en pantalla la indicación "ScanDisk". Pulse después la tecla [ENTER] .

Aparecerá el menú ScanDisk.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la función ScanDisk.

● AutoRepr (Reparación automática)

Esta función revisa todos los ficheros del disco duro interno y repara automáticamente los ficheros dañados.

● ChekFile (comprobación de ficheros)

Esta función revisa todos los ficheros, pero no los repara automáticamente. Si detecta algún problema, aparecerá en pantalla un mensaje.

3. Para que se ejecute la función elegida, pulse la tecla [ENTER].

Empezará a realizarse la función ScanDisk.

NOTA

Una vez que haya empezado el proceso ScanDisk, el usuario no podrá interrumpirlo. No apague nunca la unidad mientras esté realizándo un ScanDisk. Si lo hiciese, el disco duro podría resultar dañado.

4. Cuando haya terminado el ScanDisk, pulse [EXIT].

La unidad volverá a la situción en la que se encontraba en el paso 1.

Sobregrabación de los datos del fichero del sistema (inicialización de los ajustes fábrica)

Esta acción sobregraba los ficheros operativos como los ficheros del sistema. Los proyectos creados por el usuario no se ven afectados por esta operación. Utilice esta orden cuando la unidad funcione de un modo inestable después de realizar la operación ScanDisk que acabamos de indicarle.

1. Repita los pasos 1 - 3 del apartado "procedimiento básico de mantenimiento" para que aparezca en pantalla la indicación "Init Fac". Pulse después la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación "Init Fac SURE?" para que confirme la operación.

2. Para que se ejecute el proceso, vuelva a pulsar la tecla [ENTER].

Empezará el proceso. Cuando haya terminado, la unidad volverá a la situación en la que estaba en el paso 1

Formateo del disco duro

Esta acción formatea el disco duro y graba los ficheros operativos. Se borrarán todos los proyectos existentes incluyendo la canción de demostración.

NOTA

Una vez borrados, los proyectos creados por el usuario no pueden ser restaurados. Utilice esta función con sumo cuidado. Si quiere conservar los proyectos, primero haga una copia de seguridad de los mismos en discos CD-R/RW (→ p. 142).

1. Repita los pasos 1 - 3 del apartado "procedimiento básico de mantenimiento" para que aparezca en pantalla la indicación "Init ALL". Pulse después la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla la indicación "Init ALL SURE?" para que confirme la operación.

2. Para que se realice el proceso de inicialización, vuelva a pulsar la tecla [ENTER] .

Empezará a realizarse el proceso de inicialización total. Cuando haya terminado de realizarse, la unidad volverá a la situación en la que se encontraba en el paso 1.

Mantenimiento del disco duro con el CD-ROM que viene con la unidad

Junto con el MRS-1266 viene un CD-ROM. Puede ejecutar las siguientes operaciones de mantenimiento del disco duro:

■ Devolución del disco duro a la situación de fábrica (RECOVER)

Restaura todo el disco duro a la situación en la que venía de fábrica. Se borrarán todos los datos creados por el usuario.

■ Inicialización de fábrica (VER UP) (p.158)

1. Introduzca el CD-ROM en la unidad CD-R/RW y pulse después el interruptor [POWER] para encender el MRS-1266.

2. Utilice la tecla de cursor izquierda/derecha para elegir "RECOVER?" (devolución del disco duro al estado de fábrica) o "VER UP?"(inicialización de los ajustes fábrica) y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la indicación "Sure?".

3. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] .

Empezará a realizarse la operación. Cuando haya terminado, en pantalla aparecerá la indicación "Done". Expulse el CD-ROM de la unidad y apague la unidad y vuélvala a encender de nuevo.

Apéndice

Especificaciones del MRS-1266

● Grabadora

Número de pistas físicas 12
Número de pistas virtuales 120 (10 tomas V por pista)
Pista de batería 1 (stereo)
Pista de bajo 1 (mono)
Número de pistas de grabación simultáneas
6
Formato de datos de grabación
16-bit lineales (no comprimido)
Tiempo máximo de grabación
Aprox. 3 horas/gigabyte (referido a las pistas mono)
Función de marcador 100 puntos de marca por proyecto
Indicación de localización
Horas/Min/Seg/mseg/compás/tiempo/Tick
Funciones de edición de pista
Copiar, mover, pegar, borrar, intercambio, retoque, fundido de entrada/salida, ampliación/compresión de tiempo
Función de pinchado/despinchado Manual, auto
Otras funciones
Volcado, barrido/previsualización, repetición A-B, captura/intercambio, bucle de frase musical

● Mezclador

Número de pistas de reproducción simultáneas
13 (10 pistas audio + pista de batería stereo + pista de bajo mono)
Faders
12 (1-8 mono, 9/10 stereo, batería, bajo, master stereo)
Indicación del medidor de nivel
Post fader/pre fader (seleccionable), función de monitorización del nivel de fader
Parámetros de pista
Ecualizador, envío de efectos, panorama (balance para las pistas enlazadas en stereo)
Ecualizador
HIGH (f: 500 Hz - 18 kHz, ganancia: ±12 dB)
LOW (f: 40 Hz - 1.6 kHz, ganancia: ±12 dB)
Envío de efecto Envío chorus/retardo, envío reverb
Enlace stereo
Pistas 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, seleccionable; pistas 9/10 (fijo)
Función de escena
100 escenas por proyecto (assigning to marks possible)

● Efectos

Algoritmos
5 tipos (dual, guitarra/bajo, micro, linea, masterización)
Principio de modelización
VAMS (sistema de modelado de arquitectura variable)
Número de programas
280 (50 duales+100 guitarra/bajo + 50 micro + 50 linea + 30 masterización)
Número de módulos de efectos
4 (compresor, preamplificador/uniad, ecualizador, modulación/retardo)
Número de módulos de envío/retorno
2 (chorus/retardo, reverb)
Número de programas de envío/retorno
40 (20 chorus/retardo + 20 reverb)
Principio del afinador Afinador cromático automático
Calibración del afinador
435 - 445 Hz, ajustable a intervalos de 1-Hz

● Sección rítmica

Número de voces 30 (batería + bajo)
Principio fuente sonido PCM de16-bit lineales
Kits de batería 127
Fuentes de sonido de batería
36 por kit de batería (12 parches x 3 bancos)
Fuentes de sonido de bajo 26 (5 octavas cada una)
Número de parches 12 (con sensibilidad a velocidad)
Resolución 48 PPQN
Rango de ritmos 1/4 - 8/4
Número de patrones prefijados de fábrica
por encima de 400 (regrabables)
Número máximo de patrones
511 por canción (regrabable)
Número máximo de compases
999 (canción rítmica), 99 (patrón rítmico)
Número de notas
aprox. 20,000 (por canción rítmica)
Rango de tempo 40.0 - 250.0

Disco duro tipo E-IDE 3.5 pulgadas
Número máximo de proyectos
1000
Convertidor A/D 24 bits, sobremuestreo 64 x
Convertidor D/A 24 bits, sobremuestreo 8 x
Frecuencia muestreo 44.1 kHz
Procesado de señal 24 bits
Respuesta de frecuencia
20 Hz - 20 kHz ±1 dB (carga 10 kilohmios)
Relación S/R 93 dB (IHF-A)
Rango dinámico 97 dB (IHF-A)
THD + ruido
0.02% (400 Hz, carga 10 kilohmios)
Pantalla
96 x 63 mm, LCD especial (retroiluminada)
Entrada guitarra/bajo (Z alta)
2 x clavija de auriculares mono standard, impedancia de entrada 500 kilohmios
Entradas no balanceadas
6 x clavija de auriculares mono standard, impedancia de entrada 50 kilohmios o más, no balanceado
Entradas balanceadas
2 x tipo XLR-3-31, impedancia de entrada 1 kilohmio balanceado, punta 2 activa
Alimentación fantasma
48 V (con interruptor on/off)
Nivel de entrada
-50 dBm a +4 dBm (variable continuamente)
Salida master
Clavijas RCA de tipo tocadiscos (L/R)
Impedancia de salida 1 kilohmio
Nivel salida medio -10 dBm
Salida de auriculares
Clavija phone stereo standard, 50 mW (carga 32 ohmios)
Salida sub
Clavija phone stereo standard, 50 mW (carga 32 ohmios)
Salida digital
S/P DIF, óptico (20 bits)
Conectores MIDI IN, OUT
Entrada de control Conector FP02, conector FS01
Ranura tarjeta opcional 1
Dimensiones 480 (L) x 310 (P) x 115 (A) mm
Peso
6.8 kg (con unidad) / 5.8kg(sin unidad)
Alimentación 12 V DC, 2.5 A
(de adaptador de CA incluido AD-0010)
Consumo 30 W (12 V, 2A) típica
Accesorios incluidos
Adaptador CA universal (AD-0010), cable CA
Accesorios opcionales FS01 (pedal disparo)
FP02 (pedal expresión)
Option board UIB-01 (interface USB)

0 dB = 0.775 Vrms
El diseño y las especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso.

Resolución de problemas

Si tiene problemas durante el manejo del MRS-1266, compruebe antes de hacer otra cosa los puntos siguientes.

Problemas en la reproducción

■ No hay sonido, o este es muy débil

- Compruebe las conexiones a su sistema audio y el volumen del mismo.
- Asegúrese de que las teclas de estado en la sección de mezclador estén encendidas en verde y que los faders estén arriba. Si una tecla está desactivada, púlsela y compruebe que queda encendida en verde.
- Si ha asignado a una marca una escena cuyo volumen debe disminuir, el volumen disminuirá automáticamente cuando se llegue a esa marca. Elimine la escena asignada a esa marca (→ p. 84).
- La grabadora no funcionará cuando la tecla [RHYTHM] esté encendida y [RECORDER] apagada. Pulse la tecla [RECORDER] de forma que [RHYTHM] se apague y [RECORDER] se encienda.

■ Cuando mueve el fader el volumen no cambia

- En los canales en los que esté activado el enlace stereo, el fader del canal par no tendrá efecto. O bien desactive el enlace stereo (→ p. 81), o use el fader del canal impar.

■ La pantalla indica "Don't Play" y la reproducción no es posible

- La grabadora no funcionará en la pantalla activa. Pulse varias veces la tecla [EXIT] para ir a la pantalla principal.

■ No hay sonido de la fuente de entrada, o es muy débil

- Asegúrese de que esté encendida la tecla [ON/OFF] de la entrada respectiva.
- Compruebe que el control [INPUT] respectivo esté arriba.
- Asegúrese de que el control [REC LEVEL] respectivo esté arriba. Si lo está, bájelo temporalmente y vuélvalo a subir.

■ En la pantalla aparece la indicación "STOP RECORDER" y no son posibles las operaciones.

- La operación activa no es posible mientras las grabadora esté funcionando. Pulse la tecla STOP [■] para detenerla.

Problemas durante la grabación

■ No puede grabar una pista

- Asegúrese de que ha elegido una pista de grabación.
- Compruebe por si se ha quedado sin espacio libre en el disco duro (→ p. 139).
- No es posible la grabación si el proyecto está protegido. O desactive la protección (→ p. 141), o use otro proyecto.

■ No entra la señal desde un conector INPUT

- Entre los conectores UNBALANCED y BALANCED del mismo número, tiene prioridad el conector no balanceado (clavija de tipo auriculares).
- Cuando tenga algo conectado a la clavija GUITAR/BASS 1 del panel frontal y la INPUT 1 en el panel trasero, o a la toma GUITAR/BASS 2 del frontal e INPUT 2 del trasero, la clavija del panel frontal tendrá prioridad.

■ El sonido grabado está distorsionado

- Verifique que el ajuste de sensibilidad de entrada (controles [INPUT) y de nivel de grabación (controles [REC LEVEL]) son adecuados.
- Baje el fader hasta que el punto 0 (dB) del medidor de nivel no se ilumine.
- Si está demasiado alta la ganancia de EQ del mezclador de pista, el sonido puede distorsionar de forma audible incluso aunque baje el fader. Ajuste el EQ a un valor adecuado.

Problemas con los efectos

■ La inserción de efectos no funciona

- Asegúrese que esté apagada la tecla [BYPASS/TUNER].
- Compruebe que el efecto insertado sea enviado a la posición que realmente quiere (→ p. 119).
- Asegúrese de que esté encendida una tecla [MODULE]. Si todas ellas están apagadas, pulse una o más teclas MODULE para hacer que se iluminen, o elija otro programa.

■ El efecto de envío/retorno no funciona

- Asegúrese de que esté iluminada la tecla [CHORUS/DELAY] o [REVERB]. Si está apagada, pulse la tecla varias veces para que se ilumine.
- Para cada canal del mezclador, compruebe que el parámetro REVERB SEND o CHORUS/DELAY SEND esté activado. Si lo está, asegúrese de subir el nivel de envío (→ p. 80).

Problemas con la sección rítmica

■ No puede oir la reproducción del patrón rítmico

- Asegúrese de que las teclas de estado [DRUM]/[BASS] estén encendidas en verde.
- Compruebe que los faders [DRUM]/[BASS] estén arriba. Si ya están subidos, disminuya su valor un poco y vuelva a subirlos de nuevo.
- Compruebe que no ha elegido un patrón rítmico en blanco (nombre de patrón "EMPTY").

■ No puede oir la reproducción de la canción rítmica

- En el caso de un proyecto nuevo, la canción rítmica todavía no ha sido creada, con lo que no escuchará ningún sonido. O cree la canción rítmica o cargue un proyecto cuya canción rítmica ya haya sido creada.
- Cuando use señales de cambio de control enviadas desde una unidad MIDI exterior, el volumen de la batería o bajo puede que disminuya. Ajuste los canales MIDI de la batería y el bajo a OFF o compruebe el ajuste de la unidad MIDI exterior.

■ No hay sonido al golpear los parches

- Si la sensibilidad del parche está ajustada a "SOFT", no se producirá ningún sonido incluso cuando golpee fuerte el parche. Cambie el valor a "NORMAL", "LITE", o "LOUD" (→p. 115).

■ No puede grabar o editar una canción/patrón rítmico

- Cuando la tecla [RHYTHM] esté apagada o parpadee, no podrá editar o grabar un patrón o canción rítmica. Pulse la tecla [RHYTHM] para hacer que la tecla se ilumine.
- Si en pantalla aparece "FULL", esto querrá decir que ha usado toda la memoria de la sección rítmica. Elimine los patrones rítmicos que ya no necesite.

■ Los sonidos grabados en el patrón rítmico no se reproducen

- Los sonidos que sobrepasan la polifonía máxima no serán reproducidos. Elimine alguna de las otras notas que ya hayan sido grabadas (→p. 101, 105), o trate de mantenerse dentro de la polifonía máxima en su grabación.

Problemas con el MIDI

■ Los sonidos de batería/bajo del MRS-1266 no pueden ser reproducidos desde una unidad MIDI exterior

- Asegúrese de que tiene un cable MIDI correctamente conectado desde la salida MIDI OUT de la unidad exterior a la entrada MIDI IN del MRS-1266.
- Verifique que los canales MIDI de envío de la unidad exterior coinciden con los canales de recepción para la pista de batería/bajo del MRS-1266.

■ No puede sincronizar la unidad con un dispositivo MIDI exterior

- Asegúrese de que tiene un cable MIDI correctamente conectado desde la salida MIDI OUT de la unidad exterior a la entrada MIDI IN del MRS-1266.
- En el MRS-1266, compruebe que la salida esté activada para reloj de temporización, puntero de posición de canción y mensajes Start/Stop/Continue (→p. 148).
- Verifique que la unidad MIDI exterior esté ajustada para recibir el reloj de temporización y sincronizarse a él.
- Asegúrese de que la unidad MIDI exterior esté configurada en el modo de reproducción.

■ No puede cargar SMF desde un CD-ROM o CD-R/RW

- Asegúrese de que el archivo SMF sea de formato 0 y que su nombre y su extensión sean las adecuadas.

■ No puede reproducir SMF

- Compruebe que la salida SMF esté ajustada a "ON" (la información de reproducción SMF es emitida desde el conector MIDI OUT) (→ p. 151).

Problemas con la unidad CD-R/RW

■ No puede reproducir en un reproductor de CD ordinario un CD de audio creado con el MRS-1266

- Verifique que el disco haya sido finalizado.
- Asegúrese que el reproductor no sea un modelo antiguo.

  En algunos reproductores antiguos, los discos CD-R/RW no serán reproducidos como CDs audio normales, incluso aunque el disco esté finalizado.
- Los discos creados usando discos CD-RW no podrán ser reproducidos en reproductores ordinarios de CD.

■ No puede grabar datos audio en un disco CD-R/RW

- Compruebe que el disco no esté ya finalizado.

■ No puede realizar un proceso de copia de seguridad

- Compruebe que no haya datos audio ya grabados en el disco.

■ No puede listar un proyecto dividido en varios discos

- Compruebe que ha introducido el disco correcto.

  Cuando un proyecto esté dividido en varios discos, introduzca el disco número 1. Cuando haya hecho una copia de seguridad de todo el disco duro, introduzca el primero disco que contenga datos del proyecto concreto.

Otros problemas

■ No puede grabar el proyecto

- No podrá grabar el proyecto si el ajuste de protección está activado. Desactive esta protección (→p. 141).

■ No puede usar el afinador

- No podrá usar el afinador si tiene insertado un efecto de inserción en un punto distinto al mezclador de entrada. Cambie el punto de inserción al mezclador de entrada.

■ No puede crear un proyecto nuevo o copiar uno

- Si la pantalla le indica "FULL", esto le querrá decir que ya existen 1,000 proyectos y que no puede crear más. Elimine algún proyecto que ya no necesite.

■ No puede grabar en una grabadora exterior conectada a la clavija [OUTPUT] (DIGITAL)

- Asegúrese que la grabadora exterior esté ajustada a una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.
- Compruebe que la grabadora exterior acepta el formato audio S/P DIF.

■ Cuando trate de ejecutar una orden, en pantalla aparecerá uno de los mensajes siguientes.

FULL

No hay suficiente espacio libre en el disco CD-R/RW.

INSERT DISCxxx

Introduzca el disco que tenga el número xxx.

NO AUDIO

El disco de la unidad CD-R/RW no es un disco audio.

NO DATA

Los datos especificados no existen.

NO DISC

No hay ningún disco dentro de la unidad CD-R/RW.

NotBLANK

El disco CD-R/RW no está vacío.

NOT CD-R

El disco introducido en la unidad CD-R/RW no es un disco CD-R/RW.

HDD FULL

No queda suficiente espacio libre en el disco duro.

PRJ FULL

No puede crear más proyectos en el disco duro interno.

Listado de tipo de efectos/Parámetros

Efectos de inserción

■ ALGORITMO DUAL

DUALTYPE	
Mic&Mic	Distribución de módulos para dos micros, en el canal I y en el canal D.
G/B&Mic	Distribución de módulos para guitarra/bajo en el canal I y para el micro en el canal D.
Gtr&Bass	Distribución de módulos para guitarra en el canal I y bajo en el D .

MODULO COMP/LIM

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresor que hace que el dinamismo sea más continuo.		
LIMIT	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limitador para controlar los picos de señal.		

Explicación de los parámetros del MODULO COMP/LIM

Nombre parámetro	Rango	Explicación del parámetro
SENS	0 – 15	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor.
ATTACK	0 – 15	Ajusta la velocidad de ataque del compresor.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
THRSHOLD	0 – 15	Ajusta el umbral del limitador.
RELEASE	0 – 15	Ajusta el tiempo de retardo entre el punto de cruce del umbral y el final de la compresión.

MODULO MIC PRE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL
	Preamplificador para utilizar con micro externo		

Explicación de los parámetros del MODULO MIC PRE

Nombre parámetro	Rango	Explicación del parámetro
COLOR	1 – 6	Ajusta las características del MIC PRE. 1. Respuesta plana 2. Solo corte de graves 3. Características de guitarra acústica 4. Caract. de guitarra acústica con corte graves 5. Características vocales 6. Características vocales con corte de graves
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

MODULO PRE AMP/GUITAR PRE AMP

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL
	Sonido limpio de un amplificador combo a transistores.		
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL
	Sonido limpio de un amplificador a válvulas.		
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL
	Sonido saturado de un amplificador a válvulas.		
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL
	Pequeño amplificador a válvulas, con una distorsión característica.		
Class A	GAIN	TONE	LEVEL
	Sonido crunch único de combo de tipo inglés.		
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL
	Sonido crunch de una pila de amplificadores a válvulas de tipo inglés.		
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL
	Sonido saturadode una pila de amplificadores a válvulas de tipo inglés.		
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL
	Combo a válvulas caracterizado por un largo sustain.		
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL
	Sonido saturado de alta ganancia de una pila de amplificadores a válvulas.		
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL
	Pila de amplificadores a válvulas, caracterizado por graves potentes y una suave distorsión.		
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL
	Sonido saturado de un amplificador de alta ganancia muy adecuado para solos.		
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL
	Sonido típico de los años 60 de una caja Fuzz a través de una pila de amplificadores.		
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL
	Amplificador de bajo con un rango medio-grave muy limpio.		
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL
	Amplificador de bajo con una saturación clásica.		

Explicación de los parámetros del MODULO PRE AMP/GUITAR PRE AMP

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
GAIN	1 – 30	Ajusta la cantidad de ganancia.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Reducción de ruidos especial de Zoom que minimiza el ruido cuando no toca.

Explicación de los parámetros del MODULO ZNR

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
THRSHOLD	OFF,1 – 30	Ajusta la sensibilidad del ZNR. Para obtener los mejores resultados, ajústelo lo más alto posible sin que los ataque so decaimientos suenen artificiales.

MODULO 3BAND EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BAND EQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecualizador de tres bandas.			

Explicación de los parámetros del MODULO 3BAND EQ

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
HIGH	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias agudas.
MID	-12 – 12	Realce/corte de medios.
LOW	-12 – 12	Realce/corte de bajas frecuencias.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

MODULO 5BAND EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6
5BAND EQ	PRESENCE	HIGH	HIGH-MID	LOWÂ¦MID	LOW	LEVEL
	Ecualizador de cinco bandas.					

Explicación de los parámetros del MODULO 5BAND EQ

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
PRESENCE	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias agudas.
HIGH	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias medio agudas.
HIGH-MID	-12 – 12	Realce/corte de medios.
LOW-MID	-12 – 12	Realce/corte de frecuencias medio graves.
LOW	-12 – 12	Realce/corte de bajas frecuencias.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

MODULO VOL PDL

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede usar un pedal de expresión para controlar el volumen.

Explicación de los parámetros del MODULO VOL PDL

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
MIN VOL	0 – 10	Cuando use un pedal de expresión como pedal de volumen, esto ajusta el volumenmínimo.

MODULO DOUBLING

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	Preamplifcador para su uso con un micro externo		

Explicación de los parámetros del MODULO DOUBLING

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
TIME	1 – 100	Ajusta el tiempo de retardo.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
MIX	0 – 30	Ajusta la mezcla del efecto.

■ ALGORITMO GUITAR/BASS

MODULO COMPRESSOR

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Un compresor que hace que el dinamismo de la señal sea más constante.		

Explicación de los parámetros del MODULO COMPRESSOR

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
SENS	0 – 10	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor.
ATTACK	0 – 10	Ajusta la velocidad a la que es aplicada la compresión.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

MODULO PRE AMP/DRIVE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido limpio de un amplificador combo a transistores.					
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido limpio de un amplificador a válvulas.					
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido saturado de un amplificador a válvulas.					
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Pequeño amplificador a válvulas, con una distorsión característica.					
Class A	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido crunch único de combo de tipo inglés.					
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido crunch de una pila de amplificadores a válvulas de tipo inglés.					
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido saturadode una pila de amplificadores a válvulas de tipo inglés.					
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Combo a válvulas caracterizado por un largo sustain.					
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido saturado de alta ganancia de una pila de amplificadores a válvulas.					
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Pila de amplificadores a válvulas, caracterizado por graves potentes y una suave distorsión.					
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido saturado de un amplificador de alta ganancia muy adecuado para solos.					
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido típico de los años 60 de una caja Fuzz a través de una pila de amplificadores.					
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Amplificador de bajo con un rango medio-grave muy limpio.					
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Amplificador de bajo con una saturación clásica.					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Sonido saturado para bajos.					
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de crunch y simulador de recinto acústico.					
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de saturación clásica y simulador de recinto acústico.					
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de distorsión clásica y simulador de recinto acústico.					
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de distorsión de tipo heavy y simulador de recinto acústico.					
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de distorsión Zoom 9002 y simulador de recinto acústico.					
Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Transforma el sonido de una guitarra eléctrica en uno de tipo acústico.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Previo para electro-acústica.					
BassSim	TONE	LEVEL	--	--	--	--
	Convierte el sonido de una guitarra eléctrica en uno de bajo.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH	--	--	--
	Simulación de un recinto acústico de un amplificador de guitarra/bajo.					

Explicación de los parámetros del MODULO PRE AMP/DRIVE

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
GAIN	1 – 30	Ajusta la cantidad de ganancia.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
TOP	1 – 30	Ajusta la resonancia de las cuerdas.
BODY	0 – 10	Ajusta la resonancia de la caja.
CABINET	CM	Combo: Simulación de la caja de un ampli de tipo combo.
	br	Bright Combo: Produce un sonido más brillante que un Combo.
	Ft	Flat: Caja con una respuesta plana.
	St	Stack: Produce el carácter de un recinto acústico de un ampli de pila.
	bC	BassCombo: Sonido de un recinto de tipo combo para bajo.
	bS	BassStack: Sonido del recinto de un ampli de pila para bajo.
SPEAKER	C1	Combo 1: Sonido de un combo de guitarra con un altavoz de 12 pulgadas.
	C2	Combo 2: Sonido de un combo de guitarra con dos altavoces de 12 pulgadas.
	C3	Combo 3: Sonido de un combo de guitarra con un altavoz de 10 pulgadas.
	GS	Gt Stack: Sonido de un ampli de tipo pila para guitarra con cuatro altavoces de 10 pulgadas.
	GW	Gt Wall: Sonido de varios amplificadores de tipo pila unos al lado de otros.
	bC	Bs Combo: Sonido de un combo de bajo con un altavoz de 15 pulgadas
	bS	Bs Combo: Sonido de un ampli de tipo pila para bajo con cuatro altavoces de 6,5 pulgadas.
DEPTH	0 – 10	Ajusta la resonancia del altavoz en el recinto acústico.
COLOR	1 – 4	Ajusta el carácter del previo electro-acústico.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecualizador de tres bandas.			

Explicación de los parámetros del MODULO EQ

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
HIGH	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias agudas.
MID	-12 – 12	Realce/corte de medios.
LOW	-12 – 12	Realce/corte de bajas frecuencias.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Reducción de ruidos especial de Zoom que minimiza el ruido cuando no toca.

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo DUAL.

MODULO VOL PDL

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede usar un pedal de expresión para controlar el volumen.

MODULO MODULATION/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--
	Chorus stereo con un sonido limpio y mucha amplitud.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--
	Un efecto que añade un pronunciado carácter y una fuerte modulación al sonido.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	--
	Añade una modulación ondulante al sonido.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--
	Este efecto hace que el volumen varíe de forma cíclica.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Un efecto que le permite usar un pedal de expresión para controlar manualmente el wah.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Aquí el wah se aplica de acuerdo al dinamismo de su ejecución.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	--
	Un efecto que modifica el tono del sonido original.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	--
	Un efecto que produce una resonancia metálica.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--
	Hace que el sonido tenga una mayor definición espacial.			
AIR	SIZE	TONE	MIX	--
	Simula el efecto del aire en la resonancia de la sala, dando una mayor profundidad espacial.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	--
	Un efecto que produce el sonido de una grabación stereo creada con dos micros.			
DELAY	TIME	FB	MIX	--
	Un efecto de retardo con un máximo de 500 ms.			

Explicación de los parámetros del MODULO MODULATION/DELAY

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10 TYPE = DELAY : 0 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
POSITION	AF / bF	Intercambia las posiciones de los módulos DRIVE y MOD.
COLOR	1 – 4	Cambia el tipo de tono de modulación de fase.
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1 – 50 TYPE = EXCITER : 1 – 5	Ajusta la frecuencia central del wah. Especifica la frecuencia.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
RTM	OFF / On	Ajusta si el pedal de expresión será usado como un pedal wah o no.
FLT TYPE	bPF / LPF	Especifica el tipo de filtro.
RESO	1 – 10	Añade carácter al sonido.
SENS	-10 – 10	Ajusta la sensibilidad con la que será aplicado el efecto.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Ajusta la cantidad de cambio producido por el modulador de tono.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el de efectos.
LowBoost	0 – 10	Enfatiza las frecuencias graves.
SIZE	1 – 10	Especifica la amplitud espacial.
TIME	TYPE = WIDE : 1 – 64 TYPE = DELAY : 1 – 50	Ajusta el tiempo de retardo
WET LVL	0 – 30	Ajusta la canitdad de mezcla del sonido de efectos.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta la canitdad de mezcla del sonido directo.

■ ALGORITMO MIC

MODULO COMP/LIM

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresor de entrada/salida mono.		
LIMIT	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limitador de entrada/salida mono.		

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo DUAL.

MODULO MIC PRE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Un pre-amplificador para usarlo con un micro exterior.			

Explicación de los parámetros del MODULO MIC PRE

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
COLOR	1 – 6	Ajusta la respuesta del previo de micro. 1. Respuesta plana 2. Curva de corte en graves. 3. Curva para guitarra acústica. 4. Corte en graves para guitarra acústica. 5. Curva de respuesta para voces. 6. Corte en graves para voces.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
DE-ESSER	0 – 10	Especifica la cantidad de corte de las sibilancias vocales.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecualizador de tres bandas.			

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Reducción de ruidos especial de Zoom que minimiza el ruido cuando no toca.

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo DUAL.

MODULO VOL PDL

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede usar un pedal de expresión para controlar el volumen

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo DUAL.

MODULO MODULATION/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stereo con un sonido limpio y mucha amplitud.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un efecto que añade un pronunciado carácter y una fuerte modulación al sonido.		
PHASER	RATE	COLOR	--
	Añade una modulación ondulante al sonido.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Este efecto hace que el volumen varíe de forma cíclica.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Modifica el tono del sonido original.		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	Un efecto que produce una resonancia metálica.		
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost
	Hace que el sonido tenga una mayor definición espacial.		
AIR	SIZE	TONE	MIX
	Simula el efecto del aire en la resonancia de la sala, dando una mayor profundidad espacial.		
DELAY	TIME	FB	MIX
	Un efecto de retardo con un máximo de 500 ms.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Efecto de doblaje que permite ajusta el tiempo de retardo en pasos de 1 ms. hasta 100 ms.		

Explicación de los parámetros del MODULO MODULATION/DELAY

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
COLOR	1 – 4	Modifica el tipo de tono de modulación de fase.
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Especifica la cantidad de cambio de tono producido por el modulador de tono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efectos.
FREQ	1 – 5	Ajusta la frecuencia.
LowBoost	0 – 10	Enfatiza el rango grave.
SIZE	1 – 10	Especifica la amplitud espacial.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10 TYPE = DELAY : 0 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
TIME	TYPE = DELAY : 1 – 50 TYPE = DOUBLE : 1 – 100	Ajusta el tiempo de retardo. (x 10 ms) Ajusta el tiempo de retardo. (x 1 ms)
	1 – 100	Ajusta el tiempo de retardo. (x 1 ms)
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.

■ ALGORITMO LINE

MODULO COMP/LIM

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Un compresor con entrada/salida stereo.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Un limitador con entrada/salida stereo.		

Explicación de los parámetros del MODULO COMP/LIM

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
SENS	0 – 15	Ajusta la sensibilidad de entrada de la compresión.
ATTACK	0 – 15	Velocidad a la que es aplicada la compresión.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
THRSHOLD	0 – 15	Especifica la sensibilidad a partir del cual se comenzará a aplicar el limitador.
RELEASE	0 – 15	Lo que debe tardar en caer la señal de entrada por debajo del umbral para que el efecto se pare

MODULO ISOLATOR

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un efecto que divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite especificar una cantidad de mezcla.				

Explicación de los parámetros del MODULO ISOLATOR

Nombre parámetro	Rango	Explicación de los parámetros
XOVER_Lo	50 – 16000	Frecuencia de división de las bandas graves/medios.
XOVER_Hi	50 – 16000	Frecuencia de división de las bandas medios/agudos.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de los agudos.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla del rango medio.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Especifica la cantidad de mezcla de los graves.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecualizador de tres bandas.			

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Reducción de ruidos especial de Zoom que minimiza el ruido cuando no toca.

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo DUAL.

MODULO VOL PDL

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede usar un pedal de expresión para controlar el volumen.

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo DUAL.

MODULO MODULATION/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stereo con un sonido limpio y mucha amplitud.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un efecto que añade un pronunciado carácter y una fuerte modulación al sonido.		
PHASER	RATE	COLOR	--
	Añade una modulación ondulante al sonido.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Este efecto hace que el volumen varíe de forma cíclica.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Modifica el tono del sonido original.		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	Un efecto que produce una resonancia metálica.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Efecto de doblaje que permite ajusta el tiempo de retardo en pasos de 1 ms. hasta 100 ms.		

Explicación de los parámetros del MODULO MODULATION/DELAY

Nombre parámetro	Rango	Explicación del parámetro
DEPTH	0 – 10	Especifica la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
COLOR	1 – 4	Modifica el tono de la modulación de fase.
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Ajusta la cantidad del cambio producido por el modulador de tono.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el del efecto.
TIME	1 – 100	Especifica el tiempo de retardo.

■ ALGORITMO MASTERING

MODULO 3BAND COMP/Lo-Fi

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6	PARAMETRO 7	PARAMETRO 8
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un efecto que divide la señal de entrada en tres bandas de frecuencias y le permite especificar una cantidad de mezcla y de compresión para cada una.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL	--	--
	Un efecto que degrada de forma intencionada la calidad audio del sonido.							

Explicación de los parámetros del MODULO 3BAND COMP/Lo-Fi

Nombre parámetro	Rango	Explicación del parámetro
XOVER_Lo	50 – 16000	Ajusta la frecuencia de división de las bandas graves/medios.
XOVER_Hi	50 – 16000	Ajusta la frecuencia de división de las bandas medios7agudos.
SNS_HIGH	0 – 15	Sensibilidad del compresor aplicado a los agudos.
SENS_MID	0 – 15	Sensibilidad del compresor aplicado al rango medio.
SENS_LOW	0 – 15	Sensibilidad del compresor aplicado a los graves
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de los agudos.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla del rango medio.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Especifica la cantidad de mezcla de los graves.
CHARA	0 – 10	Ajusta el carácter del filtro.
COLOR	1 – 10	Especifica el color.
DIST	0 – 10	Fija el grado de distorsión.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido de efectos.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido directo.

MODULO NORMALIZE

TIPO	PARAMETRO 1
NORMLZR	GAIN
	Un módulo que le permite ajustar el nivel de entrada del módulo de compresor.

Explicación de los parámetros del MODULO NORMALIZE

Nombre parámetro	Rango	Explicación del parámetro
GAIN	-12 – 12	Ajusta la ganancia.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecualizador de tres bandas.			

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Reducción de ruidos especial de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.

* Para ver una explicación de los parámetros, vaya al algoritmo GUITAR/BASS.

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede usar un pedal de expresión para controlar el volumen.

* Para ver una explicación de los parámetros, vea el algoritmo DUAL.

MODULO DIMENSION/RESONANCE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6	PARAMETRO 7
DIMENSN	RISE_1	RISE_2	--	--	--	--	--
	DIMENSN Un efecto que produce una mayor amplitud espacial.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	RESONNC Un filtro de resonancia con LFO.						

Explicación de los parámetros del MODULO DIMENSION/RESONANCE

Nombre parámetro	Rango	Explicación del parámetro
RISE_1	0 – 30	Ajusta el grado en el que es enfatizado el componente stereo.
RISE_2	0 – 30	Ajusta la amplitud que se incluye en el componente mono.
DEPTH	0 – 10	Especifica la profundidad del efecto.
FreqOFST	1 – 30	Ajusta el desfase del LFO.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
TYPE	HPF /LPF /bPF	Especifica el tipo de filtro.
RESO	1 – 30	Añade carácter al efecto.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido de efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido directo.

Efecto de envío/retorno

MODULO CHORUS/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETER 5
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	Un chorus stereo que produce un sonido limpio y una sensación espaciosa				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	Un efecto de retardo de hasta 1000 ms.				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL	--	--
	Un efecto de doblaje de hasta 100 ms.				

Explicación de los parámetros del MODULO CHORUS/DELAY

Nombre parámetro	Rango	Explicación del parámetro
LFO TYPE	Mn /St	Elige la frase del LFO; Mn (mono) o St (stereo).
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
PRE DLY	1 – 30	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido de efecto.
TIME	TYPE=DELAY:1 – 1000 TYPE=DOUBLE:1 – 100	Ajusta el tiempo de retardo. (TIEMPO= valor ajustado x 1ms.)
FB	0 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
DAMP	0 – 10	Ajusta la cantidad de decaimiento de agudos para el sonido de retardo.
REV_SEND	0 – 30	Fija la cantidad de sonido de reatrdo que es enviado a la reverb.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.

MODULO REVERB

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETER 6
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un efecto reverb que produce la reverberación característica de un salón de conciertos.					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un efecto de reverb que simula la reverberación de una habitación.					

Explicación de los parámetros del MODULO REVERB

Nombre parámetro	Rango	Explicación del parámetro
PRE DLY	1 – 100	Especifica el tiempo de pre-retardo
REV TIME	1 – 30	Fija el tiempo de reverb.
EQ_HIGH	-12 – 6	Ajusta el volumen de agudos del sonido de reverb.
EQ_LOW	-12 – 6	Ajusta el volumen de los graves del sonido de reverb.
E/R MIX	0 – 30	Especifica el volumen de las reflexiones iniciales.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido de efectos

Listado de programas de efectos

■ ALGORITMO DUAL

Nº.	NOMBRE	Comentario	Application
0	Vo/Vo 1	Programa muy adecuado para duos	Mic & Mic
1	Vo/Vo 2	Un coro en oposición a la voz solista	
2	Vo/Vo 3	Perfecto para armonías	
3	AG/Vo 1	Produce un carácter como muy exterior	
4	AG/Vo 2	Programa con un carácter vocal distinto del de AG/Vo 1	
5	AG/Vo 3	Aquí los efectos se aplican para modificar de forma agresiva el caracter vocal	
6	ShortDLY	Retardo corto con un uso eficaz del doblaje	
7	FatDrum	Un sonido de plenitud en rango medio con un ambiente rico	
8	BothTone	Sonido de tipo condensador ajustado para voz de hombre (1) o de mujer (2)	
9	Condnser	Simulación de micro condensador con un toque suave	
10	Bs/Vo 1	Mucha pegada para voces y bajos de rock'n roll	G/B & Mic
11	Bs/Vo 2	Perfecto para voces y bajos de heavy metal	
12	Bs/Vo 3	Sonido slap brillante para voces y una línea limpia para bajo	
13	Bs/Vo 4	Sonido con un trazado muy claro	
14	Bs/Vo 5	Sonido suave y limpio	
15	RockRoll	Programa para voces y guitarra de rock'n roll con bastante pegada	
16	HeavyRK	Guitarras y voces de heavy rock	
17	FunkFlsh	Sonido bastante limpio pero a la vez con extremos enfatizados	
18	ShapeUp	Otro sonido limpio	
19	LightCLR	Programa con un toque de suavidad	
20	BluesRK	Perfecto para grabaciones de rock y blues	Gtr & Bass
21	USA-Hard	Sonido de tipo rock duro de L.A. perfecto para punteos de bajo	
22	Metal	Para grabaciones de música de metal rock	
23	Mixture	Consiga un sonido de guitarra crunchy y un bajo muy definido	
24	80'sFunk	El sonido slap de los años 80 crea una atmósfera crunchy	
25	Bossa	Sonido de tipo clásico para bandas acústicas y contrabajo	
26	Jazz	Sonido totalmente acústico con compresión, y un sonido de contrabajo limpio	
27	Folk	Sonido de tipo Jazz basado en la enfatización de los rasgueos	
28	ModnFunk	Moderno sonido de funk para guitarra dura y bajo slap limpio	
29	Country	Sonido de bajo de precisión que hace que los arpeggios sobresalgan	
30 ~ 49	EMPTY		

■ ALGORITMO GUITAR/BASS

Nº.	NOMBRE	Comentario
0	Standard	Sonido básico intensificado; muy bueno para grabaciones
1	MRS-Drv	Distorsión total + sonido rico
2	RCT-BG	Sonido de amplificador de alta impedancia de la serie americana "Rectifier"
3	CrnchCmp	Sonido crunch con un cierto toque de compresión
4	9002Lead	El sonido 9002 original
5	F-Tweed	El sonido de un pequeño amplificador a válvulas americano
6	J-Chorus	Sonido JC limpio
7	Phaser	Sonido limpio que simula un efecto clásico de modulador de fase
8	BlackPnl	El sonido de heavy metal de la "serie 5100" de pilas de amplificadores americanos
9	MatchCru	Sonido crunch de un moderno amplificador de clase A
10	DryComp	Sonido limpio de línea directa con un toque de doblaje
11	RiffCLN	Sonido perfecto para solos de rock'n roll que marquen diferencias entre las guitarras
12	WideCLN	Sonido limpio y amplio con crunch
13	PunchCLN	Sonido normal pero con más pegada
14	Sticky	Otro sonido crunch
15	HardPick	Duro sonido crunch para una amplia gama de usos
16	RockDrv	Sonido saturado directo para rock
17	Duplex	Sonido de guitarra solista con un efecto de duplicación
18	MadBass	Sonido de bajo distorsionado para solos y acordes de rango agudo
19	Straight	Sonido solista muy versátil
20	Arpeggio	Sonido limpio perfecto para arpeggios

Nº.	NOMBRE	Comentario
21	JetSound	Versátil sonido de avión
22	Combo-BG	Sonido caracterizado por una potente saturación y un largo sustain
23	FDR-Twin	Sonido de canal saturado de un amplificador americano a válvulas
24	Beatle	Sonido de tipo Mersey Beat de clase A
25	CleanCH	Sonido de canal limpio de un amplificador americano a válvulas
26	WildFuzz	Sonido de fuzzbox tradicional
27	JB.Style	Simulación de octavador. Indispensable para unísonos de guitarra y bajo
28	Pitch-5	Incluso cuando toque notas sueltas sonará como si tocase potentes acordes.
29	BRT-Drv	El increíble sonido de las pilas de amplificadores ingleses de la "serie 900"
30	Soldan	Sonido de ampli de alta ganancia ideal para pastillas de bobinado simple
31	MatchDrv	Sonido saturado de un moderno amplificador de clase A
32	Snake	Sonido de heavy metal con unos bajos potentes
33	Crunch	Sonido crunch de la "serie 800"
34	Ballad	Cálido sonido solista
35	Metal-X	Buen sonido para heavy con sutiles sobretonos producidos por el efecto
36	DP-Drv	Sonido de rock duro de los años 70
37	WetDrive	Sonido saturado
38	Mellow	Sonido solista con un tono dulce
39	MultiDst	Sonido potente para música de acompañamiento o melodía
40	Bright	Sonido brillante para una amplia gama de usos
41	Melody	Sonido ideal para melodías
42	V-Blues	Sonido de blues clásico
43	BlueFngr	Sonido de blues perfecto para tocar con los dedos
44	StrmBeat	Sonido básico para rasgueos
45	CompCln	Compresión natural
46	JazzTone	Sonido limpio para jazz
47	Funky	Sonido funky
48	FDR-Cln	Sonido limpio de un amplificador americano a válvulas
49	Rockbily	Sonido rockabilly con un retardo corto
50	NYFusion	Sonido limpio perfecto para grabaciones directas
51	Wet-Rhy	Sonido perfecto para baladas
52	LA-Std	Gran sonido de chorus de tipo LA
53	50sRNB	Tremolo muy adecuado para música rhythm & blues
54	DeepFLG	Sonido limpio de flanger
55	HDR-Drv	Nuevo sonido de rock duro
56	12-Clean	Sonido limpio muy adecuado para arpeggios, con cambio de octava
57	Cry-Lead	El sonido de tipo "efecto de llanto" original de Zoom
58	ZakWah	Sonido solista con auto-wah
59	TheRing	Modulador de repique muy útil como un efecto de sonido para grabación
60	BS-Pick	Sonido compacto para tocar con púa
61	BS-Od	Sonido rock con distorsión retro
62	BS-Drv	Sonido de bajo con fuerte distorsión
63	BS-Fingr	Sonido perfecto para música tocada con los dedos
64	BS-Slap	Brillante sonido slap
65	BS-Comp	Precioso sonido con ataque controlado por el dinamismo del punteo
66	BS-Edge	Sonido compacto
67	BS-Solo	Muy adecuado para melodías, con chorus
68	BS-Octve	Sonido con una mezcla de octava superior, muy útil en un grupo
69	BS-Wah	Bajo funky con auto-wah
70	AG-Fingr	Sonido adecuado para tocar las cuerdas directamente con los dedos
71	AG-Cho	Sonido de chorus para electro-acústicas. Uselo con rasgueos, arpeggios o solos.
72	AG-12	Simulación del sonido de una guitarra de 12 cuerdas
73	AG-Flang	Sonido de flanger adaptado para guitarra acústica
74	AcoSIM 1	Simulación de sonido de guitarra acústica natural
75	AcoSIM 2	Simulación acústica con un precioso efecto de chrous
76	AcoSIM 3	Sonido desafinado sin modulación
77	BsSIM 1	Simula un bajo tocado con púa
78	BsSIM 2	Simulación de bajo con chorus, muy útil para líneas melódicas
79	BsSIM 3	Simulación de un bajo auto-wah
80 ~ 99	EMPTY	

■ ALGORITMO MIC

Nº.	NOMBRE	Comentario
0	Vo-Stnd	Efecto vocal standard
1	Vo-Rock	Efecto para voces rock
2	Vo-Balld	Efecto vocal para baladas con mayor profundidad creada por un chorus desafinado
3	Vo-Echo	Efecto de eco vocal
4	Vo-PreC1	Sonido suave para micros condensadores
5	Vo-PreC2	Sonido de doblaje que añade profundidad para micros condensadores
6	Vo-PreD1	Mejora la definición del sonido para micros dinámicos
7	Vo-PreD2	Efecto que hace que el sonido sea más grueso para micros dinámicos
8	Vo-Robot	Voz de robot como en las películas de ciencia ficción
9	AG-Live	Sonido para grabación de micro con sensación de directo. Muy útil, no solo para guitarra.
10	AG-Brght	Sonido para grabación de micro; brillante
11	AG-Solo	Impresionante sonido solista
12	AG-Edge	Programa para guitarra acústica, muy útil en grabaciones (enfatiza los extremos)
13	AG-Strum	Programa para guitarra acústica, muy útil en grabaciones (mejor para rasgueos)
14	ForWind	Sonido con buena presencia y un rango medio muy definido
15	ForBrass	Retardo corto para un sonido global brillante
16	ForPiano	Sonido con intensificación de la profundidad y la definición
17	AG-Mix 1	Sonido intensificado para remezclas (rasgueos)
18	AG-Mix 2	Sonido intensificado para remezclas (arpeggios)
19	SweeperX	Efecto con un fuerte barrido para percusión de un solo golpe
20	FXgroove	Sonido de tipo caja de ritmos con batería procesada
21	Lo&Hi	Sonido de batería con graves y agudos realzados y rango medio atenuado
22	Lo-Boost	Sonido con bajo intensificado para batería
23	FanFan	Efecto como si uno hablase delante de un ventilador
24	Alien	Efecto de tipo criatura especial, muy bueno para voces
25	TapeComp	Simula una multi-grabación analógica
26	Duet??	Añade una voz de niño a una voz de mujer o una de mujer a las de hombre
27	Active	Ataque intensificado
28	Psyche	Efecto vocal de tipo psicodélico
29	DeepDLY	Retardo para voces, muy útil cuando se corta el sonido o el público calla
30 ~ 49	EMPTY	

■ ALGORITMO LINE

Nº.	NOMBRE	Comentario
0	Syn-Lead	Efecto para solos de sintetizador tocados con notas sueltas
1	OrganPha	Efecto de modulador de fase para sintetizador/órgano
2	OrgaRock	Sonido de distorsión boomy para órgano de rock
3	EP-Chor	Una bella resonancia y chorus, muy útil para piano eléctrico
4	ClavFlg	Sonido para clavecín
5	Concert	Efecto de salón de concierto para piano
6	Honkey	Simulación de piano de tipo honky-tonk
7	PowerBD	Un efecto que da más potencia a los bombos
8	DrumFlng	Flanger convencional para batería
9	LiveDrum	Simulación de doblaje de exteriores
10	JetDrum	Sonido de modulador de fase muy útil para hi-hat de 16 tiempos
11	AsianKit	Convierte un kit standard en un kit asiático
12	BassBost	Programa que enfatiza el rango grave
13	Mono->St	Efecto que da una sensación de espacio a una fuente monoaural
14	AM Radio	Simulación de una radio AM
15	WideDrms	Efecto stereo amplio perfecto para las baterías internas
16	DanceDrm	Efecto muy potente con bajo reforzado para ritmos dance
17	Octaver	Efecto de tipo SFX que añade un sonido una octava más abajo
18	Percushn	Da aire, presencia y amplitud stereo a los sonidos de percusión
19	MoreTone	Sonido de guitarra con énfasis en la caja
20	SnrSmack	Da presencia a las baterías internas enfatizando el sonido de caja
21	Shudder!	Sonido stereo perfecto para las canciones techno
22	SwpPhase	Efecto de modulador de fase con una potente resonancia
23	DirtyBiz	Distorsión de "baja fidelidad" que usa un modulador de repique

Nº.	NOMBRE	Comentario
24	Doubler	Efecto de doblaje perfecto también para pistas vocales
25	SFXlab	Sonido SFX para sintetizadores
26	SynLead2	Sonido de avión de hace años perfecto para solos de sintetizador
27	Tekepiko	Efecto para frases secuenciadas y guitarra con sordina (notas sueltas)
28	Soliner	Simulación de grupo analógico de cuerdas
29	HevyDrum	Sonido de batería de tipo rock duro
30 ~ 49	EMPTY	

■ ALGORITMO MASTERING

Nº.	NOMBRE	Comentario
0	PlusAlfa	Masterización para intensificar la potencia global
1	All-Pops	Masterización convencional
2	StWide	Masterización de rango amplio
3	DiscoMst	Masterización para sonido de tipo club
4	Boost	Efecto de remezcla para un acabado de tipo hi-fi
5	Power	Para mezclas con un rango de graves potente y amplio
6	Live	Añade vida a la mezcla global
7	WarmMst	Masterización que añade una sensación global de calidez
8	TightUp	Masterización que da un cierto toque de dureza
9	1930Mst	Masterización con un sonido de los años 30
10	LoFi Mst	Masterización de 'baja fidelidad'
11	BGM	Masterización para música de fondo
12	RockShow	Masterización para hacer que una mezcla de tipo rock suene como en "directo"
13	Exciter	Masterización de "baja fidelidad" con una suave distorsión en medios y agudos
14	Clarify	Masterización de gama alta con un amplio rango y un aspecto universal
15	VocalMax	Masterización que hace que las voces sobresalgan
16	RaveRez	Efecto de barrido especial que usa un potente filtro
17	FullComp	Potente compresión en todo el rango de frecuencias
18	ClearPWR	Intensificación con rango medio enfatizado, mucho impacto y sonido limpio
19	ClearDMS	Sonido en el que se ha intensificado la claridad y el contraste
20 ~ 30	EMPTY	

■ CHORUS/DELAY

Nº.	NOMBRE	Comentario
0	Vocal	Chorus para añadir color a las voces
1	GtChorus	Chorus muy útil para fortalecer sonidos de guitarra
2	Doubling	Versátil efecto de doblaje
3	Echo	Retardo de tipo analógico para voces o guitarra
4	Delay375	Retardo que se ajusta al tempo típico de 120
5	LongDLY	Retardo largo ideal para baladas, etc.
6	FastCho	Chorus rápido (muy útil para añadir profundidad al sonido)
7	DeepCho	Efecto de chorus profundo muy versátil
8	ShortDLY	Retardo corto de gran utilidad
9	DeepDBL	Efecto de doblaje profundo
10	SoloLead	Este efecto mantiene las frases rápidas compactas, muy bueno para solos de guitarra o sintetiz.
11	WarmyDly	Simulación de retardo analógico con un sonido cálido
12	EnhanCho	Efecto de intensificador que usa un doblaje con cambio de fase
13	Detune	Efecto perfecto para instrumentos con armónicos fuertes como piano electrónico o sintetizador
14	Natural	Chorus con modulación lenta, para fondos de guitarra o piano
15 ~ 19	EMPTY	

■ REVERB

Nº.	NOMBRE	Comentario
0	TightHal	Reverb de salón con una calidad tonal dura
1	BrgtRoom	Reverb de habitación con una calidad tonal dura
2	SoftHall	Reverb de salón con una calidad tonal suave
3	LargeHal	Simula la reverberación de un gran salón
4	SmallHal	Simula la reverberación de un salón pequeño
5	LiveHous	Simula la reverb de un club
6	TrStudio	Simula la reverberación de un estudio de ensayos
7	DarkRoom	Reverb de habitación con una calidad tonal suave
8	VcxRev	Reverb afinada para intensificar las voces
9	Tunnel	Simula la reverberación de un tunel
10	BigRoom	Simula la reverberación de un gran pabellón
11	PowerSt.	Efecto de reverb con puerta de ruidos
12	BritHall	Simula un salón de conciertos brillante
13	BudoKan	Simula la reverberación del Budokan de Tokyo
14	Ballade	Efecto de reverb para baladas lentas
15 ~ 19	EMPTY	

Listado de patrones

Nº.	Nombre patrón
000	08BEAT01
001	08BEAT02
002	08BEAT03
003	08BEAT04
004	08BEAT05
005	08BEAT06
006	08BEAT07
007	08BEAT08
008	08BEAT09
009	08BEAT10
010	08BEAT11
011	08BEAT12
012	16BEAT01
013	16BEAT02
014	16BEAT03
015	16BEAT04
016	16BEAT05
017	16BEAT06
018	16BEAT07
019	16BEAT08
020	16FUS 01
021	16FUS 02
022	04JAZZ01
023	04JAZZ02
024	04JAZZ03
025	04JAZZ04
026	BOSSA
027	COUNTRY
028	68BLUS
029	DANCE
030	ROCK01
031	ROCK02
032	ROCK03
033	ROCK04
034	ROCK05
035	ROCK06
036	ROCK07
037	ROCK08
038	ROCK09
039	ROCK10
040	ROCK11
041	ROCK12
042	ROCK13
043	ROCK14
044	ROCK15
045	ROCK16
046	ROCK17
047	ROCK18
048	ROCK19
049	ROCK20

Nº.	Nombre patrón
050	ROCK21
051	ROCK22
052	ROCK23
053	ROCK24
054	ROCK25
055	ROCK26
056	ROCK27
057	ROCK28T
058	ROCK29
059	ROCK30
060	ROCK31
061	ROCK32
062	ROCK33
063	HROCK 01
064	HROCK 02
065	HROCK 03
066	HROCK 04
067	HROCK 05
068	HROCK 06
069	HROCK 07
070	HROCK 08
071	HROCK 09
072	METAL 01
073	METAL 02
074	METAL 03
075	METAL 04
076	METAL 05
077	METAL 06
078	THRASH01
079	THRASH02
080	PUNK 01
081	PUNK 02
082	PUNK 03
083	PUNK 04
084	FUSION01
085	FUSION02
086	FUSION03
087	FUSION04
088	FUSION05
089	FUSION06
090	FUSION07
091	FUSION08
092	FUSION09
093	FUSION10
094	FUSION11
095	FUSION12
096	FUSION13
097	FUSION14
098	FUSION15
099	INDUST01

Nº.	Nombre patrón
100	INDUST02
101	POP 01
102	POP 02
103	POP 03
104	POP 04
105	POP 05
106	POP 06
107	POP 07
108	POP 08
109	POP 09
110	POP 10
111	POP 11
112	POP 12T
113	POP 13
114	POP 14
115	POP 15
116	POP 16
117	R'nB 01
118	R'nB 02
119	R'nB 03
120	R'nB 04
121	R'nB 05
122	R'nB 06
123	R'nB 07
124	R'nB 08
125	R'nB 09
126	R'nB 10
127	R'nB 11
128	R'nB 12
129	FUNK 01
130	FUNK 02
131	FUNK 03
132	FUNK 04
133	FUNK 05
134	FUNK 06
135	FUNK 07
136	FUNK 08
137	FUNK 09
138	FUNK 10
139	FUNK 11
140	FUNK 12
141	FUNK 13
142	FUNK 14
143	FUNK 15
144	FUNK 16
145	16BEAT09
146	16BEAT10
147	16BEAT11
148	HIP 01
149	HIP 02

Nº.	Nombre patrón
150	HIP 03
151	HIP 04
152	HIP 05
153	HIP 06
154	HIP 07
155	HIP 08
156	HIP 09
157	HIP 10
158	HIP 11
159	HIP 12
160	HIP 13
161	HIP 14
162	HIP 15
163	HIP 16
164	HIP 17
165	HIP 18
166	HIP 19
167	HIP 20
168	HIP 21
169	HIP 22
170	HIP 23
171	HIP 24
172	HIP 25
173	HIP 26
174	HIP 27
175	HIP 28
176	HIP 29
177	DANCE 01
178	DANCE 02
179	DANCE 03
180	DANCE 04
181	DANCE 05
182	DANCE 06
183	DANCE 07
184	DANCE 08
185	HOUSE 01
186	HOUSE 02
187	HOUSE 03
188	HOUSE 04
189	HOUSE 05
190	HOUSE 06
191	TECHNO01
192	TECHNO02
193	TECHNO03
194	TECHNO04
195	TECHNO05
196	TECHNO06
197	TECHNO07
198	TECHNO08
199	TECHNO09

Nº.	Nombre patrón
200	TECHNO10
201	TECHNO11
202	D'nB 01
203	D'nB 02
204	D'nB 03
205	D'nB 04
206	D'nB 05
207	D'nB 06
208	TRIP 01
209	TRIP 02
210	TRIP 03
211	AMB 01
212	AMB 02
213	AMB 03
214	AMB 04
215	AMB 05
216	AMB 06
217	BALD 01
218	BALD 02
219	BALD 03
220	BALD 04
221	BALD 05
222	BALD 06
223	BALD 07
224	BALD 08
225	BALD 09
226	BALD 10
227	BALD 11T
228	BALD 12
229	BALD 13
230	BLUES 01
231	BLUES 02
232	BLUES 03
233	BLUES 04
234	BLUES 05
235	BLUES 06
236	BLUES 07
237	BLUES 08
238	COUNTR01
239	COUNTR02
240	COUNTR03
241	COUNTR04
242	COUNTR05
243	COUNTR06
244	JAZZ 01
245	JAZZ 02
246	JAZZ 03
247	JAZZ 04
248	JAZZ 05
249	JAZZ 06
250	JAZZ 07P

Nº.	Nombre patrón
251	JAZZ 08
252	JAZZ 09
253	SHUFFL01
254	SHUFFL02
255	SHUFFL03
256	SHUFFL04
257	SHUFFL05
258	SHUFFL06
259	SHUFFL07
260	SKA 01
261	SKA 02
262	SKA 03
263	SKA 04
264	REGGAE01
265	REGGAE02
266	REGGAE03
267	REGGAE04
268	REGGAE05
269	REGGAE06
270	AFRO 01
271	AFRO 02
272	AFRO 03
273	AFRO 04
274	AFRO 05
275	AFRO 06
276	AFRO 07
277	AFRO 08
278	LATIN 01
279	LATIN 02
280	LATIN 03
281	LATIN 04
282	LATIN 05
283	LATIN 06
284	LATIN 07
285	LATIN 08
286	LATIN 09
287	LATIN 10
288	LATIN 11
289	LATIN 12
290	LATIN 13
291	LATIN 14
292	LATIN 15
293	BOSSA 01
294	SAMBA 01
295	SAMBA 02
296	MIDE 01
297	MIDE 02
298	MIDE 03
299	MIDE 04T
300	MIDE 05
301	MIDE 06

Nº.	Nombre patrón
302	INTRO 01
303	INTRO 02
304	INTRO 03
305	INTRO 04
306	INTRO 05
307	INTRO 06
308	INTRO 07
309	INTRO 08
310	INTRO 09
311	INTRO 10
312	INTRO 11
313	INTRO 12
314	INTRO 13
315	INTRO 14
316	INTRO 15
317	INTRO 16
318	INTRO 17
319	INTRO 18
320	COUNT
321	ROCK F1
322	ROCK F2
323	ROCK F3
324	ROCK F4
325	ROCK F5
326	ROCK F6
327	ROCK F7
328	ROCK F8
329	ROCK F9
330	HROCK F1
331	HROCK F2
332	HROCK F3
333	HROCK F4
334	METAL F1
335	METAL F2
336	THRAS F1
337	THRAS F2
338	FUSE F1
339	FUSE F2
340	FUSE F3
341	FUSE F4
342	FUSE F5
343	FUSE F6
344	INDST F1
345	POPS F1
346	POPS F2
347	POPS F3
348	POPS F4
349	POPS F5
350	R'nB F1
351	R'nB F2
352	FUNK F1

Nº.	Nombre patrón
353	FUNK F2
354	FUNK F3
355	FUNK F4
356	HIP F1
357	HIP F2
358	HIP F3
359	DANCE F1
360	DANCE F2
361	DANCE F3
362	DANCE F4
363	HOUSE F1
364	HOUSE F2
365	TECHN F1
366	TECHN F2
367	D'nB F1
368	D'nB F2
369	AMB F1
370	GROOV F1
371	GROOV F2
372	BALAD F1
373	BALAD F2
374	BLUES F1
375	BLUES F2
376	CNTRY F1
377	CNTRY F2
378	JAZZ F1
379	JAZZ F2
380	SHFL F1
381	SHFL F2
382	SHFL F3
383	REGGA F1
384	REGGA F2
385	AFRO F1
386	AFRO F2
387	LATIN F1
388	LATIN F2
389	LATIN F3
390	LATIN F4
391	MIDE F1
392	MIDE F2
393	ENDING01
394	ENDING02
395	ENDING03
396	ENDING04
397	ENDING05
398	ENDING06
399	ENDING07
400	METRO4/4
401	METRO3/4
402	ALL MUTE

Listado de kits de batería/programas de bajo

■ Lista de kits de batería

Nº de kit = nº de cambio de programa MIDI

Nº.	Indicac.	Nombre kit
0	LiveRock	Live Rock
1	Studio	Studio
2	Standard	Standard
3	FunkTrap	Funk Trap
4	EpicRock	Epic Rock
5	Ballad	Ballad
6	Modern	Modern
7	HipHop	Rap/HipHop
8	Techno	Techno Beat
9	General	General Drum
10	Live 1	Live Rock variation 1
11	Live 2	Live Rock variation 2
12	Live 3	Live Rock variation 3
13	Studio 1	Studio variation 1
14	Studio 2	Studio variation 2
15	Studio 3	Studio variation 3
16	Standrd1	Standard variation 1
17	Standrd2	Standard variation 2
18	Standrd3	Standard variation 3
19	Funk 1	Funk Trap variation 1
20	Funk 2	Funk Trap variation 2
21	Funk 3	Funk Trap variation 3
22	Epic 1	Epic Rock variation 1
23	Epic 2	Epic Rock variation 2
24	Ballad 1	Ballad variation 1
25	Ballad 2	Ballad variation 2
26	Modern 1	Modern variation 1
27	Modern 2	Modern variation 2
28	HipHop 1	Rap/HipHop variation 1
29	HipHop 2	Rap/HipHop variation 2
30	HipHop 3	Rap/HipHop variation 3
31	Techno 1	Techno Beat variation 1
32	Techno 2	Techno Beat variation 2
33	Techno 3	Techno Beat variation 3
34	GS Room	General Drum Room
35	GS Power	General Drum Power
36	GS Elect	General Drum Electronic
37	GS 808	General Drum Analog
38	GS Brush	General Drum Brush
39	Latin	Latin Special
40	Percuss	Percussions
41	M-Live	Live Rock Mastering
42	M-Studio	Studio Mastering
43	M-Funk	Funk Trap Mastering
44	M-Epic	Epic Rock Mastering
45	M-Ballad	Ballad Mastering
46	M-Modern	Modern Mastering
47	Benddown	Power-benddown
48	SFX 1	Special Effect Sounds 1
49	SFX 2	Special Effect Sounds 2
50 ~ 126	default	default

Se recomiendan los nº de kit 34 - 38 cuando use el mapa de sonidos GM/GS. Si es necesario, reasigne los kits.

■ Lista de programas de bajo

Nº programa = nº de cambio de programa MIDI

Nº.	Indicac.	Nombre programa
0	LiveBass	Live Bass
1	StudioBS	Studio Bass
2	EpicBass	Epic Bass
3	FunkBass	Funk Bass
4	BalladBS	Ballad Bass
5	AcostcBS	Acoustic Bass
6	ModernBS	Modern Bass
7	Synth BS	Synth Bass
8	Techno B	Techno Bass
9	BigBtmBS	Big Bottom Bass
10	SubSlpBS	SubSlap Bass
11	DigiAcBS	Digital Acoustic
12	BSHrmnic	Bass Harmonics
13	No Frets	No Frets
14	Aco Jazz	Acoustic Jazz
15	DigiPick	Digital Pick
16	TechAnlg	Techno Analog
17	AnaTouch	Analog Touch
18	Lo Sine	Lo Sine
19	HrmnicBS	Harmonics Bass
20	Saw Wave	Saw Wave
21	Square	Square Wave
22	Hi Sine	Hi Sine
23	Drive BS	Drive Bass
24	FuzzBass	Fuzz Bass
25	FZ Drive	Fuzz Drive Bass

Cuando la pista de bajo del MRS-1266 recibe el mensaje de cambio de programa 32 - 39, puede usar los programas de bajo recomendados en el mapa de sonidos GM/GS.

Tabla de números de nota MIDI

PARCHE	Número de nota		
	BANK1	BANK1	BANK1
0/KICK	36	35	61
1/SNARE	38	40	60
2/CLOSED HAT	42	44	68
3/OPEN HAT	46	54	67
4/TOM 1	50	48	64
5/TOM 2	47	45	62
6/TOM 3	43	41	63
7/RIDE	51	52	59
8/CRASH	49	57	70
9/EXTRA CYMBAL	53	55	69
X/EXTRA 1	37	56	65
+/EXTRA 2	39	58	66

Nºnota	Nombre instrumento	BANK1	BANK1	BANK1
27	High Q			
28	Slap			
29	Scratch Push			
30	Scratch Pull			
31	Sticks			
32	Square Click			
33	Metronome Click			
34	Metronome Bell			
35	Kick Drum 2		PAD 0	
36	Kick Drum 1	PAD 0		
37	Side Stick	PAD X		
38	Snare Drum 1	PAD 1		
39	Hand Clap	PAD +		
40	Snare Drum 2		PAD 1	
41	Low Tom2		PAD 6	
42	Closed Hi-Hat	PAD 2		
43	Low Tom 1	PAD 6		
44	Pedal Hi-Hat		PAD 2	
45	Mid Tom 2		PAD 5	
46	Open Hi-Hat	PAD 3		
47	Mid Tom 1	PAD 5		
48	High Tom 2		PAD 4	
49	Crash Cymbal 1	PAD 8		
50	Hi Tom 1	PAD 4		
51	Ride Cymbal 1	PAD 7		
52	Chinese Cymbal		PAD 7	
53	Ride Bell	PAD 9		
54	Tambourine		PAD 3	
55	Splash Cymbal		PAD 9	
56	Cowbell		PAD X	
57	Crash Cymbal 2		PAD 8	
58	Vibraslap		PAD +	
59	Ride Cymbal 2			PAD 7
60	High Bongo			PAD 1
61	Low Bongo			PAD 0
62	Mute High Conga			PAD 5
63	Open High Conga			PAD 6
64	Low Conga			PAD 4
65	High Timbale			PAD X
66	Low Timbale			PAD +
67	High Agogo			PAD 3
68	Low Agogo			PAD 2
69	Cabasa			PAD 9
70	Maracas			PAD 8
71	Short Whistle			
72	Long Whistle			
73	Short Guiro			
74	Long Guiro			
75	Claves			

Listado de instrumentos

Nº	Indicación	Nombre
000	BDLive1	Live Kick 1
001	BDLive2	Live Kick 2
002	BDStdio1	Studio Booth Kick
003	BDStdio2	Small Booth Kick
004	BDStdio3	Middle Booth Kick
005	BDMute	Muted Kick
006	BDTight	Tight Shell Kick
007	BDHuge	Huge Kick
008	BDHard	Deep Hard beater Kick
009	BDAmbi	Ambient Kick
010	BDStage1	Stage Ambient Kick 1
011	BDStage2	Stage Ambient Kick 2
012	BDDry	Dry Kick
013	BDReso	Resonated Kick
014	BDDeep1	Deep Shell Kick
015	BDDeep2	Deep Muffed Kick
016	BDAnlg1	Analog Kick
017	BDAnlg2	Short Analog Kick
018	BDDgAna1	DIGI-ANA Kick
019	BDDgAna2	Long DIGI-ANA Kick
020	BDSynth	Synth Kick
021	BDBend	Velocity Bend Kick
100	SDLive1	Live Ambient 1
101	SDLive2	Live Ambient 2
102	SDAmbi	Booth Ambient
103	SDDry	Booth Dry
104	SDSnappy	Dry Snappy
105	SDDryHi	Dry High Tuned
106	SDHigh1	High Tuned 1
107	SDHigh2	High Tuned 2
108	SDHigh3	High Tuned 3
109	SDDeep1	Deep Body Ambient
110	SDDeep2	Deep Snappy
111	SDHiSnap	High Tensioned Snappy
112	SDMute	Tight Muted
113	SDReso	Resonated Tuning
114	SDGate	Tighten Gate
115	SDAnalgM	Mono Analog
116	SDAnalgS	Stereo Analog
117	SDDgAnaM	Mono DIGI-ANA
118	SDDgAnaS	Stereo DIGI-ANA
119	SDReverb1	Reverb Snare 1
120	SDReverb2	Reverb Snare 2
121	SDRoom	Room Snare
122	SDPower	Power Snare
123	SDElect	Electric Snare
124	SDBrush1	Brush Short
125	SDBrush2	Brush Long
126	SDBrush3	Brush Slap
127	SDBrushB	Bend Down
200	TMLive1	Live Tom 1

Nº	Indicación	Nombre
201	TMLive2	Live Tom 2
202	TMLive3	Live Floor
203	TMStdio1	Studio Tom 1
204	TMStdio2	Studio Tom 2
205	TMStdio3	Studio Floor
206	TMDry1	Dry Tom 1
207	TMDry2	Dry Tom 2
208	TMDry3	Dry Floor
209	TMLoose1	Loose Tom 1
210	TMLoose2	Loose Tom 2
211	TMLoose3	Loose Floor
212	TMAmbi1	Ambient Tom 1
213	TMAmbi2	Ambient Tom 2
214	TMAmbi3	Ambient Floor
215	TMLow1	Low Tune Tom 1
216	TMLow2	Low Tune Tom 2
217	TMLow3	Low Tune Floor
218	TMHard1	Hard Hit Tom 1
219	TMHard2	Hard Hit Tom 2
220	TMHard3	Hard Hit Floor
221	TM808_1	808 Tom 1
222	TM808_2	808 Tom 2
223	TM808_3	808 Floor
224	TMGate1	Power Gate Tom 1
225	TMGate2	Power Gate Tom 2
226	TMGate3	Power Gate Floor
227	TMAco1	Acoustic Tom 1
228	TMAco2	Acoustic Tom 2
229	TMAco3	Acoustic Floor
230	TMRoom1	Room Tom 1
231	TMRoom2	Room Tom 2
232	TMRoom3	Room Floor
233	TMElect1	Electric Tom 1
234	TMElect2	Electric Tom 2
235	TMElect3	Electric Floor
236	TMBend1	Bend Down Tom 1
237	TMBend2	Bend Down Tom 2
238	TMBend3	Bend Down Floor
239	TMVerb1	TOMVERB
240	TMVerb2	FLOORVERB
241	TMSynth	Synth Drum Tom
300	CHHLive	Live Close-Hat
301	OHHLive	Live Open-Hat
302	CHHStdio	Studio Close-Hat
303	CHHClear	Clear Close-Hat
304	OHHClear	Clear Open-Hat
305	CHHAnalg	Analog Close-Hat
306	OHHAnalg	Analog Open-Hat
307	CHHDgAna	DIGI-ANA Close-Hat
308	OHHDgAna	DIGI-ANA Open-Hat
309	FHHAco1	Acoustic Foot-Hat

Nº	Indicación	Nombre
310	**FHHAco2**	Acoustic Short Foot
311	**FHHAnalg**	Analog Foot-Hat
312	**CHHBend**	Bend Down Close-Hat
313	**OHHBend**	Bend Down Open-Hat
314	**FHHBend**	Bend Down Foot-Hat
400	**CYMCrsh1**	Crash 1
401	**CYMCrsh2**	Crash 2
402	**CYMCrsh3**	Analog Crash
403	**CYMCrsh4**	Thin Crash
404	**CYMSpls1**	Splash 1
405	**CYMSpls2**	Splash 2
406	**CYMCrshB**	Bend Down Crash
407	**CYMChin1**	China 1
408	**CYMChin2**	China 2
409	**CYMRide1**	Ride 1
410	**CYMRide2**	Ride 2
411	**CYMRide3**	Ride 3
412	**CYMRideB**	Bend Down Ride
413	**CYMCup1**	Cup
414	**CYMCup2**	Bend Down Cup
500	**EXRim1**	Live Rim
501	**EXRim2**	Live Long Rim
502	**EXRim3**	Dry Rim
503	**EXRimB**	Velocity Bend Down Rim
504	**EXCwbel1**	Cowbell 1
505	**EXCwbel2**	Analog Cowbell
506	**EXCwbelB**	Velocity Bend Down Cowbell
507	**EXTmbrin**	Live Tambourine
508	**EXTmbriB**	Velocity Bend Down Tambourine
509	**EXClap1**	Clap
510	**EXClap2**	Filtered Clap
511	**EXClapB**	Velocity Bend Down Clap
512	**EXClv808**	Analog Claves
513	**EXSnp909**	DIGI-ANA Snap
514	**EXCkNoiz**	Click Noise
600	**High Q**	High Q
601	**Slap**	Slap
602	**Scratch1**	Scratch Push
603	**Scratch2**	Scratch Pull
604	**Sticks**	Sticks
605	**SquarClk**	Square Click
606	**MtrClick**	Metronome Click
607	**MtrBell**	Metronome Bell
608	**Tambrin**	Tambourine
609	**Vibslap**	Vibraslap
610	**HiBongo**	High Bongo
611	**LoBongo**	Low Bongo
612	**MtHiCong**	Mute High Conga
613	**HiConga1**	Open High Conga 1
614	**HiConga2**	Open High Conga 2
615	**LoConga**	Low Conga

Nº	Indicación	Nombre
616	**HiTimbal**	High Timbale
617	**LoTimbal**	Low Timbale
618	**HiAgogo**	High Agogo
619	**LoAgogo**	Low Agogo
620	**Cabasa**	Cabasa
621	**Maracas**	Maracas
622	**Whistle1**	Short High Whistle
623	**Whistle2**	Long Whistle
624	**GuiroS**	Short Guiro
625	**GuiroL**	Long Guiro
626	**Clave**	Claves
627	**WoodBlkH**	High Wood Block
628	**WoodBlkL**	Low Wood Block
629	**Cuica Mt**	Mute Cuica
630	**Cuica Op**	Open Cuica
631	**MtTrangl**	Mute Triangle
632	**OpTrangl**	Open Triangle
633	**Shaker**	Shaker
634	**JingBell**	Jingle Bell
635	**BellTree**	Bell Tree
636	**Castanet**	Castanets
637	**MtSurdo**	Mute Surdo
638	**OpSurdo**	Open Surdo
700	**FiltSwep**	Filter Swept Cymbal
701	**Gamelan**	Gamelan
702	**BassSlid**	Bass Slide
703	**RevWet1**	REV Wet 1
704	**RevWet2**	REV Wet 2
705	**Bell**	Bell
706	**Odaiko**	Odaiko
707	**ChuDaiko**	ChuDaiko
708	**Oedo**	Oedo
709	**Temple**	Chinese Temple
710	**Mokugyo**	Mokugyo
711	**Clock**	Huge Clock
712	**UFO**	UFO
713	**DoorClos**	Door Close
714	**DoorOpen**	Door Open
715	**Kishimi**	Kishimi
716	**Sliding**	Sliding
717	**Engine**	Engine Cell
718	**Sonar**	Sonar
719	**Space**	Space
720	**Sequence**	Sequence
721	**Minor7**	Minor7
722	**Major7**	Major7

LISTADO DE FRASES MUSICALES

			Nº	NOMBRE	COMENTARIO
Rhythm	01 Bucles batería	1	1	Ry-01-1A	Bucle batería1
			2	Ry-01-1B	Bucle batería2
			3	Ry-01-1C	Redoble batería1
			4	Ry-01-1D	Variación batería1
			5	Ry-01-1E	Redoble batería2
			6	Ry-01-1F	Variación batería2
			7	Ry-01-1G	Final batería
		2	8	Ry-01-2A	Entrada batería
			9	Ry-01-2B	Bucle batería1
			10	Ry-01-2C	Bucle batería2
			11	Ry-01-2D	Break en batería
			12	Ry-01-2E	Variación batería1
			13	Ry-01-2F	Redoble batería
			14	Ry-01-2G	Variación batería2
	02 Variación ritmos		15	Ry-02-1A	Bucle batería1
			16	Ry-02-1B	Bucle batería2
	03 Breakbeats		17	Ry-03-1A	Bucle batería1
			18	Ry-03-1B	Bucle batería2
			19	Ry-03-1C	Bucle batería3
			20	Ry-03-1D	Bucle batería4
			21	Ry-03-1E	Bucle batería5
	04 Bucles latinos	1	22	Ry-04-1A	Bucle percusión1
			23	Ry-04-1B	Bucle percusión2
			24	Ry-04-1C	Bucle percusión3
			25	Ry-04-1D	Bucle percusión4
		2	26	Ry-04-2A	Bucle percusión1
			27	Ry-04-2B	Bucle percusión2
			28	Ry-04-2C	Bucle percusión3
			29	Ry-04-2D	Bucle percusión4
		3	30	Ry-04-3A	Bucle percusión1
			31	Ry-04-3B	Bucle percusión2
	05 Bucles indios		32	Ry-05-1A	Bucle percusión asiática1-1
			33	Ry-05-1B	Bucle percusión asiática1-2
			34	Ry-05-1C	Bucle percusión asiática1-3
			35	Ry-05-1D	Bucle percusión asiática2
			36	Ry-05-1E	Bucle percusión asiática3
Songs	01 Bucles hardcore	1	37	Sg-01-1A	Bucle batería industrial
			38	Sg-01-1B	Break industrial
			39	Sg-01-1C	Break GyB Industrial
			40	Sg-01-1D	Guitarra Industrial
		2	41	Sg-01-2A	Bucle batería BigBeat
			42	Sg-01-2B	Bucle bajo BigBeat
			43	Sg-01-2C	Bucle efectos BigBeat
	02 Variaciones control	1	44	Sg-02-1A	Pista Hiphop1-1
			45	Sg-02-1B	Pista Hiphop1-2
		2	46	Sg-02-2A	Pista Hiphop2-1
			47	Sg-02-2B	Pista Hiphop2-2
	03 Bucles bateria/bajo	1	48	Sg-03-1A	Bucle de batería
			49	Sg-03-1B	Bucle de bajo
	04 Variaciones Reggae	1	50	Sg-04-1A	Bucle de batería Dub
			51	Sg-04-1B	Bucle de bajo Dub
			52	Sg-04-1C	Bucle de guitarra Dub
		2	53	Sg-04-2A	Bucle de batería Dub
			54	Sg-04-2B	Bucle de bajo Dub
			55	Sg-04-2C	Bucle de guitarra solista Dub

		Nº	NOMBRE	COMENTARIO
Bajo	**01 en A**	**56**	EB-01-1A	Antiguo bucle funk1
		57	EB-01-1B	Antiguo bucle funk2
	02 en B	**58**	EB-02-1A	Antiguo bucle bajo School1
		59	EB-02-1B	Antiguo bucle bajo School2
	03 en C	**60**	EB-03-1A	Antiguo bucle bajo House
		61	EB-03-1B	Bucle de bajo pop
	03 en D	**62**	EB-04-1A	Bucle de bajo funk1
		63	EB-04-1B	Bucle de bajo funk2
	05 en E	**64**	EB-05-1A	Bucle de bajo Dark1-1
		65	EB-05-1B	Bucle de bajo Dark1-2
	06 en G	**66**	EB-06-1A	Bucle de bajo funk1-1
		67	EB-06-1B	Bucle de bajo funk1-2
Guitarra		**68**	Gt-01-1A	Bucle guitarra acústica Amaj
		69	Gt-01-1B	Bucle guitarra acústica Amin
		70	Gt-01-1C	Bucle guitarra eléctrica Cmin
		71	Gt-01-1D	Bucle guitarra RockBilly Amin
		72	Gt-01-1E	Bucle guitarra funky en A7#9
		73	Gt-01-1F	Bucle guitarra funky en Dmin9
		74	Gt-01-1G	Bucle guit. rock duro en Bmin
		75	Gt-01-1H	Bucle guitarra rock en Amin
Analog.	**SynBass**	**76**	AG-01-1A	Bucle bajo analógico 1
		77	AG-01-1B	Bucle bajo sintetizado 1
		78	AG-01-1C	Bucle bajo sintetizado 2
		79	AG-01-1D	Bucle bajo sintetizado 3
		80	AG-01-1E	Bucle bajo analógico 2
		81	AG-01-1F	Bucle bajo analógico 3
		82	AG-01-1G	Bucle bajo sintetizado 4
	SynRhythm	**83**	AG-02-1A	Bucle sintetizador1
		84	AG-02-1B	Bucle sintetizador2
		85	AG-02-1C	Bucle sintetizador3
		86	AG-02-1D	Bucle sintetizador4
		87	AG-02-1E	Bucle sintetizador5
		88	AG-02-1F	Bucle sintetizador6
	SynTextures	**89**	AG-03-1A	Bucle cuerdas y sintetizador
		90	AG-03-1B	Bucle cuerdas1
		91	AG-03-1C	Bucle cuerdas2
		92	AG-03-1D	Bucle cuerdas3
Bucles FX		**93**	FX-01-1A	Bucle efectos1
		94	FX-01-1B	Bucle efectos2
		95	FX-01-1C	Bucle efectos3
		96	FX-01-1D	Bucle efectos4

Con los valores de fábrica, el proyecto 001 contiene estas frases musicales.

Contenido del disco duro del MRS-1266

Hay dos particiones dentro del disco duro interno del MRS-1266, llamadas "MRS-FAC" y "MRS-USR".
La partición "MRS-FAC" contiene los ficheros que se usan para mantener el disco duro. Por ello, no use estos ficheros.

Dentro de la partición "MRS-USR" encontrará los ficheros siguientes

● carpeta PRJINIT

Contiene una serie de datos tales como los datos de patrón/canción rítmica y datos de kits de batería que son leídos cuando creamos un nuevo proyecto. Dentro de este directorio encontrará los archivos siguientes.

PRJDATA.INI
Datos de proyectos
RHYTHM.SEQ
Datos de canción y patrón rítimico
DRUMKITS.ZDR
Datos de kits de batería

● carpeta SYS

Contiene los ficheros relacionados con el sistema del aparato. Puede encontrar en este directorio lo siguiente.

MAC_PRM.INI
El número del proyecto editado en último lugar

● carpeta PROJxxx

Contiene los datos específicos de cada proyecto. Dentro de esta carpeta encontrará lo siguiente.

TRACKx_x.DAT
Datos audio para cada pista/pista-V
PHRASExx.PH
Datos audio para cada frase musical (canal mono o stereo izquierdo)
PHRASExx.PHR
Datos audio para cada frase (canal stereo derecho)
LOOPxx.TXT
Datos de fórmula introducidos durante la creación de bucles de frase
PRJDATA.INI
Datos de configuración de proyecto
DRUMKITS.ZDR
Datos de kit de batería
RHYTHM.SEQ
Datos de canción o de patrón rítmico

● carpeta WAV_AIFF

Directorio para el almacenamiento de archivos WAV/AIFF. Se usa en la importación de frases desde el disco duro.
Para usar esta carpeta, instale la tarjeta USB opcional (UIB-01) y copie archivos WAV/AIFF desde un ordenador.

● SOUNDS.ZSD

Datos de sonido de kit de batería/programa de bajo

● SYSTEM.ZEX

Fichero de sistema del MRS-1266

Compatibilidad con la serie MRS-1044

El MRS-1266 puede leer proyectos creados en la serie MRS-1044 pero de forma parcial. Sin embargo, los proyectos creados en el MRS-1266 no pueden ser leídos por la serie MRS-1044.

Implementación MIDI

1. Mensajes reconocidos

Estado	1º	2º	Descripción
8nH	kk	vv	Nota Off kk: Nº nota vv: la velocidad será ignorada
9nH	kk	00H	Nota Off kk: Nº nota
9nH	kk	vv	Nota On kk: Nº nota (Vea NOTA 1) vv: velocidad
BnH	07H	vv	Volumen de canal vv: valor de volumen
BnH	0BH	vv	Expresión de canal vv: valor de expresión
BnH	78H	xx	Todos los sonidos Off
BnH	79H	xx	Reset de todos los controladores
BnH	7BH	xx	Todas las notas Off
CnH	pp		Cambio de programa pp: número de programa
EnH	ll	hh	Cambio inflexión tonal hhll: valor inflexión

NOTA: n = Número canal MIDI (0 - F)

1. Los mensajes Nota On pueden ser grabados en un patrón rítmico.

2. Mensajes transmitidos

Estado	1º	2º	Descripción
8nH	kk	40H	Nota Off kk: Nº nota
9nH	kk	00H	Nota Off kk: Nº nota
9nH	kk	vv	Nota On kk: Nº nota vv: velocidad
BnH	07H	vv	Volumen de canal vv: valor de volumen
BnH	7BH	00H	Todas las notas Off
CnH	pp		Cambio de programa pp: número de programa
F2H	sl	sh	Puntero de posición de canción shsl: posición canción
F8H			Reloj temporización
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTA: n = Número canal MIDI (0 - F)

3. Mensajes de sistema exclusivo

No son recibidos/transmitidos ningún tipo de mensaje SysEx.

Tabla implementación MIDI

[HardDisk Recorder] Date : 19.Aug.,2002
Model MRS-1266 MIDI Implementation Chart Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16,OFF	1-16,OFF	Memorized
	Changed	1-16,OFF	1-16,OFF	
Mode	Default	3	3	
	Messages	x	x	
	Altered	**********		
Note Number	True voice	12-75 **********	12-75	
Velocity	Note ON	o	o	
	Note OFF	x	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Ch's	x	x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7	Volume
			11	Expression
			120	All Sounds Off
			121	Reset All Ctrls
Prog Change	True #	o **********	o 0-127	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos	o	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	o	x	
	Commands	o	x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	o	o	
	Active Sense	x	x	
	Reset	x	x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

Indice alfabético

Símbolos /Números

(. 72, 92
) 72, 92
+ 72, 92
x 72, 92

A

Abrir corchetes 72, 92
ADJUST OFF 74
Ajuste de parámetro de panorama 33
Ajuste del volumen 33
Ajuste de EQ 34
Album 129
Algoritmo 29, 118
Almacenamiento
Todos los proyectos en disco CD-R/RW 143
Un solo proyecto en disco CD-R/RW 49
Almacenamiento de un programa 123
Uso de efectos solo en señal de monitor 124
All Initialize 158
Apagado de la unidad 20
Archivo WAV 65

B

BARRA ADJUST 74
BARRA y LEN ADJUST 74
Barrido de disco 158
Borrado 62
Edición de nombre 38
Cambio 38
Borrado
Canción rítmica 99
Contenido de un parche concreto 102, 104
Contenido de todos los parches 102, 104
Disco CD-RW 135
Patrón rítmico 111
Proyecto 140
Toma-V 62
Bounce
Ajustes 45
Ejecutar 46
BsPRG 90, 96
BsVOL 90, 96
Bucle de frase 65
Ajuste de parámetros 69
Copia de una frase 71
Creación de un bucle de frase 71
Introducción de una fórmula 71
Importación de una frase 66
Importación de una frase desde otro proyecto 69
Importación de toma-V desde el proyecto activo . . 66
Importación de un archivo WAV/AIFF 68
Grabación de un bucle de frase en una pista 73

C

Cambio de programa 146, 149
Cambio de control 146
Canal MIDI 148
Canción de demostración 19
Canción rítmica 87, 89
Borrado 99
Copia 98
Copia de un compás 97
Edición del nombre de canción rítmica 99
Importación desde otro proyecto 114
Introducción de patrón 89
Introducción por pasos 90
Método FAST 92
Reproducción 96
Selección 89
Transposición de la canción rítmica completa 98
Captura 63
Carga
Proyecto 139
Proyecto desde disco CD-R/RW 144
CD audio 133
Importación de datos desde 137
Reproducción analógica 133
Reproducción digital 133
CHORD 90, 96
Chorus/retardo 125
Cierre de corchetes 72, 92
Clave 94
Cambio 27
Compresión/expansión
Rango de datos específico 60
Creación de un CD 129
Grabación de un álbum 131
Grabación de un proyecto 130
Reproducción de un CD audio 133
Conector MIDI IN 146
Conector MIDI OUT 146
Conector STEREO SUB OUT 156
Conector sub out 156
Conexiones 15, 16
Contenido del disco duro 185
Conteo previo o claqueta 115
Copia de seguridad 142
Copia digital 155
Copia
Canción rítmica 98
Compás concreto de una canción rítmica 97

Frase musical 71
Kit 113
Patrón rítmico 110
Proyecto 140
Toma-V 62
Corchetes 72
Cromático 103
Cuantización 107

D

Datos audio 129
Desplazamiento
Desplazamiento de un rango concreto 56
Desplazamiento de una toma-V 62
Desplazamiento y borrado de un rango concreto . . 57
Directorio 142
Disco CD-R/RW 129
Finalización 136
Grabación de un proyecto simple en CD-R/RW . . 142
Grabación de todos los proyecto en CD-R/RW . . 143
Lectura de un proyecto desde un CD-R/RW 144
Disco CD-RW
Borrado de un disco CD-RW 135
DrKIT 90, 96
DrVOL 90, 96
Duración 107

E

Edición de pista 54
Borrado de un rango de datos concreto 57
Borrado de una toma-V 62
Captura de una pista 63
Compresión/expansión de un rango de datos concreto 60
Copia de un rango de datos concreto 55
Copia de una toma-V 62
Desplazamiento de un rango de datos concreto . . . 56
Desplazamiento de una toma V 62
Edición de tomas V 61
Fundido de un rango de datos concreto 58
Inversión de un rango de datos concreto 59
Intercambio de datos de pista y captura de datos . . 64
Intercambio de tomas V 63
Regrabación de datos 54
Retoque de un rango de datos concreto 57
Efecto de envío/retorno 11, 117, 125
Ajuste del nivel de envío 35
Almacenamiento de un programa 127
Edición de un programa 126
Edición del nombre de un programa 127
Programa 125
Selección de un programa 35, 125
Uso 35
Efecto de inserción 11, 117
Cambio de la posición de inserción 119, 36
Edición de un programa 121
Edición de un nombre de programa 123
Flujo de señal 120
Selección de un programa 29, 36, 119
Efecto de masterización 36
Efectos 117
Importación de un programa desde otro proyecto 128
Encendido de la unidad 19
Enlace stereo 81
Escala cromática 103
Escala mayor 103
Escala menor 103
Escena
Activación automática 83
Carga 83
Exclusión de un parámetro concreto 84
Grabación 82
Especificaciones 160
EV 90

F

Fichero AIFF 65
Fichero MIDI standard 146
Finalización 129, 136
Flujo de señal de entrada 30
Frase musical 66
Función de afinador 154
Función de barrido 52
Cambio de la configuración 52
Fundido de entrada/salida 58
Función de escena 82
Función de localización 40
Función de marcador
Borrado de una marca 50
Localización de una marca 50
Función de pinchado/despinchado
Pinchado/despinchado manual 40
Pinchado/despinchado automático 41
Función de previsualización 52
Función de remezcla 42
Función de repetición A-B 51
Función de volcado 45
Función solista 82

G

Grabación
Bucle de frase a una pista 73
Grabación en la primera pista 28
Sobredoblaje 32
Grabación rítmica 48

Grupos de parches 112
Ajuste de la sensibilidad de parche 115
Ajuste del volumen de parche con fader 116

I

Implementación MIDI 186
Importación
CD de audio 137
Programa desde otro proyecto 128
Información de acorde 94
Borrado 27
Entrada 25
Inicialización a valores de fábrica 158
Introducción en tiempo real 101
Introducción de fórmulas 71
Introducción por pasos 107
Canción rítmica 90
Patrón rítmico 105
Inversión
Rango de datos concreto 59

K

Kit de batería 86
Cambio de sonido y parámetros para cada parche . . 111
Copia de un kit de batería 113
Creación de un kit de batería original 111
Inclusión de un nombre 113

L

Listado de frases 183
Listado de kits de batería/programas de bajo 179
Listado de patrones 177
Listado de programas de efectos 172
Listado de tipos/parámetros de efectos 164

M

Mantenimiento de disco duro 157
Marca 49
Mayor 103
Medidores de nivel 156
Menor 103
Método FAST 92
Metrónomo 115
Mezclador 75
Mezclador de entrada 75
Ajuste de panorama/balance 78
Ajuste de profundidad de efecto de envío/retorno . 78
Asignación de una señal de entrada a una pista . . . 76
Manejo 76
Mezclador de pistas 75
Ajuste de profundidad de efectos de envío/retorno . 80
Ajuste de volumen/panorama/EQ 79
Enlace de canales par/impar 81
Funcionamiento básico 79
Solo 82
MIDI 146
Cambio de control 146
Cambio de programa 146, 149
Canal MIDI de batería/bajo 148
Modificación de ajustes 147
Nota On/Off146
Puntero de posición de canción 146, 149
Reloj de temporización 146, 148
Start/Stop/Continue 146, 149
Modo 6TR REC 47
Modo de canción rítmica 87
Modo de patrón rítmico 87
Módulo de efectos 118

N

Nivel de grabación 28
Nivel de programa 118
NORMAL 135
Nota on/off 146

P

Panel frontal 14
Panel superior 12
Panel trasero 14
Conexiones 15
Parámetros 118
Parámetros de efectos 125
Parche 115, 116
Ajuste de la sensibilidad de parche 115
Cambio de sonido y parámetros para los parches individuales 111
Patrón rítmico 86
Ajuste de la información de acorde 108
Borrado 25, 111
Borrado del contenido de un parche concreto 102, 104
Borrado del contenido de todos los parches 102, 104
Cambio 25
Cambio de kit de batería/programa de bajo 89
Cambio de volumen de batería/bajo 109
Cambio de tempo 88
Copia 110
Creación de un patrón rítmico original 100
Edición del nombre de un patrón rítmico 110
Importación desde otro proyecto 114
Introducción en tiempo real 101
Introducción por pasos 105
Selección para su reproducción 88
Pedal de disparo 153
Pinchado/despinchado automático 41
Pinchado/despinchado manual 40
Pista 9
Pista de bajo 86

Pista de batería 86
Introducción por pasos 105
Pista master 42
Grabación 36, 10
Reproducción 44
Pool de frase 65
Problemas de funcionamiento MIDI 162
Problemas de funcionamiento de la unidad CD-R/RW 162
Problemas durante la grabación 161
Problemas en el manejo de efectos 161
Problemas en la reproducción 161
Problemas con la sección rítmica 162
Programa 118
Efecto de inserción 118
Programa de bajo 86
Proyecto 138
Borrado de un proyecto 140
Carga de un proyecto 139
Copia de un proyecto 140
Creación de un nuevo proyecto 21
Edición del nombre de proyecto 141
Grabación de un solo proyecto en CD-R/RW . . . 139
Importación de un SMF 150
Lectura de un proyecto desde CD-R/RW 143
Protección/desprotección de un proyecto 141
Verificación del tamaño de proyecto 139
Puntero de posición de canción 146, 149
Punto de entrada 41
Punto de salida 41
PTN 90
Ptn 96

Q

QUICK 135

R

Reloj de temporización 146, 148
Remezcla 33
Repetición de reproducción 51
Reproductor SMF 150
Reverb 125
ROOT 90, 96

S

SCMS 155
Sección de control 13
Sección de efectos 11, 12
Sección de entrada 12
Sección de entrada/salida 14
Sección de fader 13
Sección de grabadora 9
Sección de mezclador 10
Sección de pantalla 12
Sección de parámetro de pista 13
Sección de transporte 13
Sección rítmica 10, 13, 86
Ajuste del volumen de parche con fader 116
Cambio del volumen de metrónomo 115
Cambio de la sensibilidad de parche 115
Cambio de la longitud de la claqueta 115
Cambio de ajustes 114
Verificación de capacidad de memoria restante . . 116
Sensibilidad de entrada 28
Símbolo de multiplicación 72, 92
Símbolo más 72, 92
SMF 146
Carga de un SMF en un proyecto 150
Reproducción 152
Selección de salida 151
Sobregrabación 32
Start/Stop/Continue 146, 149

T

Tabla de implementación MIDI 187
Tecla EQ HIGH 34
Tecla EQ LOW 34
Tecla Status 30
Tempo 90, 96
Tempo
Cambio del tempo de canción rítmica 88
Tick 105
Tipo de acorde 94
Cambio 27
Toma V 10, 38
Copia 62
Desplazamiento 62
Intercambio 63
TimSig 90, 96

U

Unidad CD-R/RW
Instalación 17

ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

TELEFONO: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Página web: http://www.zoom.co.jp

MRS-1266- 5005-1